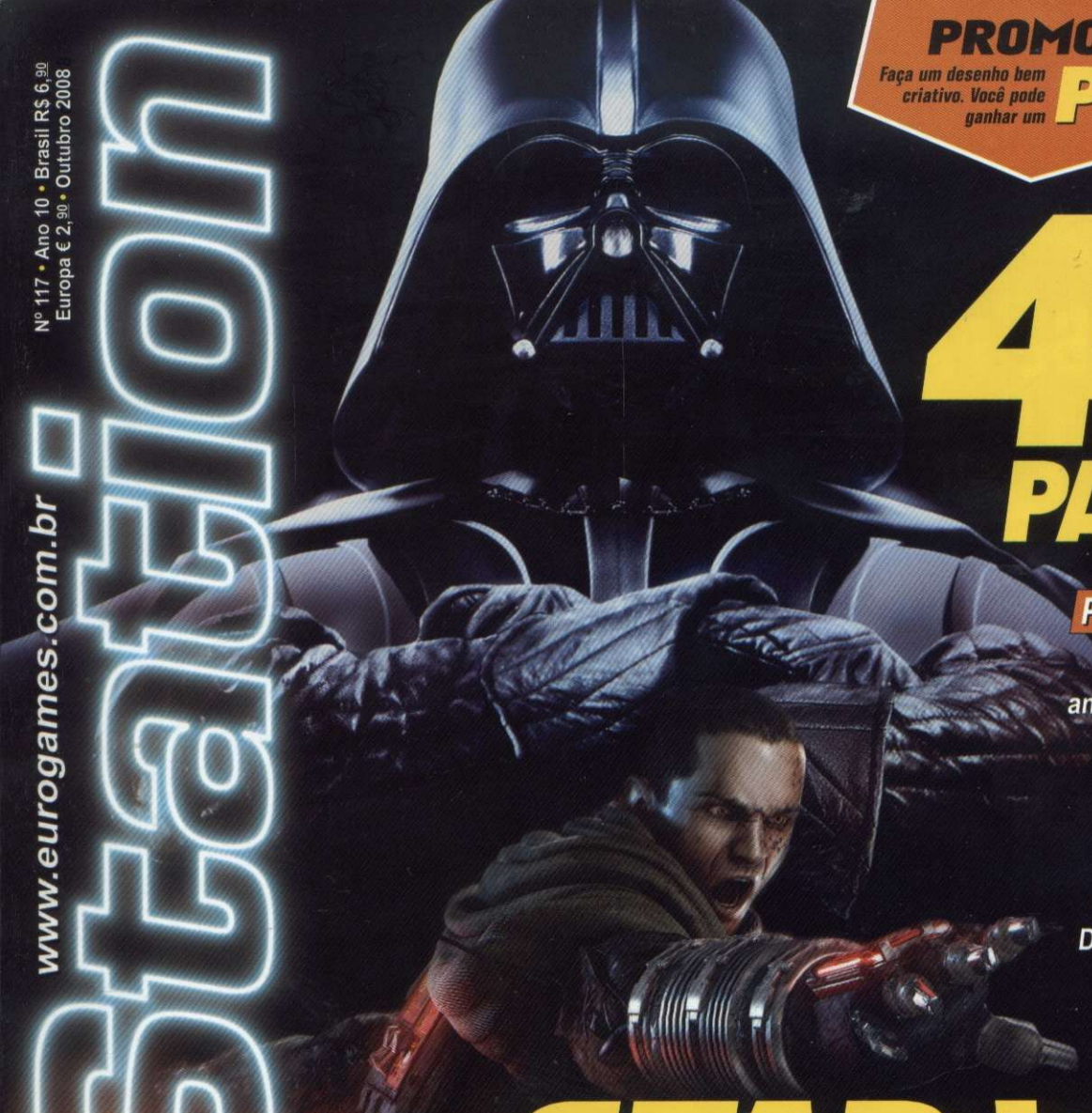
PlayStation
Dicas & Truques para
www.eurogames.com.br
Nº 117 • Ano 10 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Outubro 2008

PROMOÇÃO
Faça um desenho bem criativo. Você pode ganhar um **PS3**

EDITORA EUROPA

ISSN 1516-6260



4 JOGAÇOS DETONADOS PARA PS2

PS2 YAKUZA 2

Finalmente chegou a versão americana. Passo a passo com as melhores estratégias mafiosas

PS2 FINAL FANTASY XII

Detonado completo para termina este clássico gigantesco e guia para habilitar todas as Esper

STAR WARS

PS2 FORCE UNLEASHED

Macetes infalíveis para destruir os chefes do novo Guerra nas Estrelas
E ainda dicas para ficar invencível e acessar todas as habilidades Jed

MERCENARIES 2: WORLD AT

PS2 PS3 FLAMES

Roteiro completo para detonar todas as fases
e mapa com indicações dos 100 baús secretos

PSP FINAL FANTASY TACTICS Revelações, traições e surpresas de uma das mais belas histórias dos RPGs

TRANSFORMERS ANIMATED

PREPARE-SE PARA BATALHAS ALUCINANTES!

Licensed by: Hasbro

BAIXE TAMBÉM O JOGO PARA CELULAR

Envie TRANSFORMERS do seu celular CLARO para o número 250

glu™ Claro

© 2008 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados. TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©2008 Hasbro. All Rights Reserved.
www.transformers.com

EDITORIAL

PlayStation

Outubro/2008

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha
Rodolfo Carrara

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editora de Arte: Cristina Sayuri
Revisão de Texto: Fábio Larsson
Colaboraram nesta Edição: Carlos Sá, Fábio Santana, Fabrício Caleffi, Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella, Gabriela Isgroi, Makotron, Maurício Cadam, Nelson Alves Jr.

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento), Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais:
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
e Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Raphael Gherardi , Renata Kurosaki, Leandro Biotta e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61)3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3178 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Ludmila Viani

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente), Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marilia Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora) fabiana@europanet.com.br; Anne Iris, Juliana Rolandi, Lilliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araujo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br
Administração
Cecília Tomazelli (Gerente); Aline Mello, Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardinali e William Silva

Logística
Ezio S. Vicente (Gerente), Guilherme Scalso e Rodrigo Tanikado

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

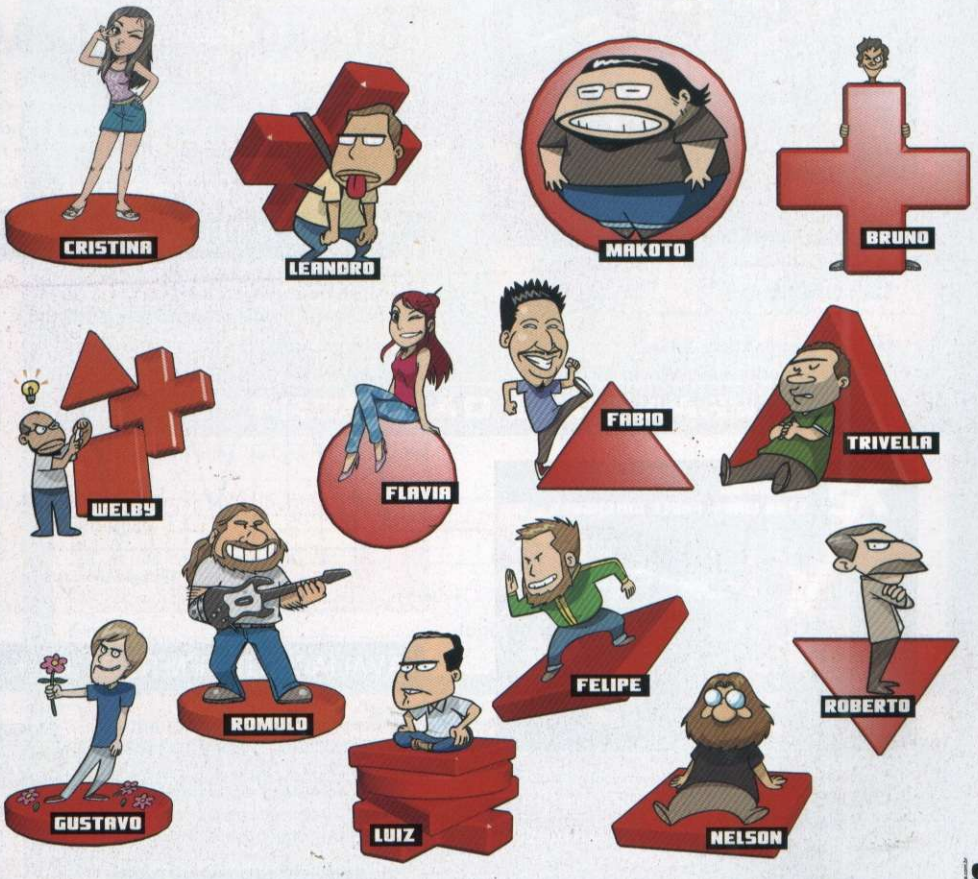
* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

É de conhecimento popular que sinônimo de imortal é Highlander. Não tem para ninguém, o guerreiro cinematográfico não morre nunca. Por esse raciocínio, podemos dar ao PlayStation 2, o guerreiro da Sony, o título de Highlander dos videogames. Lançado há oitos anos, o Play 2 deveria ter saído de moda há dois anos, com a chegada do PlayStation 3, mas não é isso que estamos vendo. Quem imaginaria que, em plena nova geração de videogames, a **D&T** ainda teria uma edição puramente de Play 2? E não são jogos fraquinhos que incrementam esta edição, mas só os melhores títulos de grandes séries: *Star Wars: The Force Unleashed*; *Mercenaries 2: World in Flames;* e *Yakuza 2* (este último um sucesso estrondoso no Japão e que demorou um pouco para chegar ao Ocidente). E ainda há grandes lançamentos a caminho, como a versão americana de *Kingdom Hearts Final Mix*, *FIFA 09*, *Persona 4*, *Spider-Man: Web of Shadows* e dezenas de outros.

Mais surpreendente do que a generosa lista de lançamentos para PlayStation 2 foi o anúncio de que a Sony pode passar a produzir o console oficialmente no Brasil, além de prensar jogos por aqui, barateando o preço final. A enorme popularidade do Play 2 no Brasil aliada a seu baixo preço foram os fatores determinantes para que ele fosse escolhido como batedor deste investimento em nosso mercado, em vez do PS3, que ainda tem um preço salgado para o público geral brasileiro.

O PlayStation 2 ainda vai dar o que falar e, na **D&T**, ele sempre vai ter espaço garantido.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades)
Fax (0xx11) 3097-8583 Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

SUMÁRIO

CAPA

72 Star Wars: The Force Unleashed

GERAL

65 Arte dos Games
120 Artigo
14 Locadoras 2.0
6 Fala, Galera!
66 Garota Play
118 Perfil
5 Promoção
112 Review que Ninguém Viu
108 Spoiler

PREVIEWS

24 DC Universe Online
30 F.E.A.R. 2: Project Origin
22 Heavy Rain
28 Prinny: Ore ga Shujinko de Iinsuka
26 Pro Evolution Soccer 2009

DETONADOS

82 Final Fantasy XII
50 Mercenaries 2: World in Flames
72 Star Wars: The Force Unleashed
34 Yakuza 2

DICAS

114 Soul Calibur 4

REVIEW

104 Last Guy
100 Pure
102 TNA Impact!

ENTENDA AS AVALIAÇÕES

CRITÉRIOS ANALISADOS

Gráfico qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado para o uso.

Áudio qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos, integração com o ritmo do jogo.

Replay atrações extras ou modalidades que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento atenção com detalhes e finalização técnica dentro do game e em menus.

NOTAS

0 a 2,0
Péssimo
Ausente de atrações. Coleciona problemas técnicos ou criativos.

2,1 a 4,0
Ruim
Os defeitos pesam mais do que as qualidades. Jogável, mas sem expectativas.

4,1 a 6,0
Médio
Comum. Chega a empolgar, mas algo quebra ou limita a qualidade ou o ritmo.

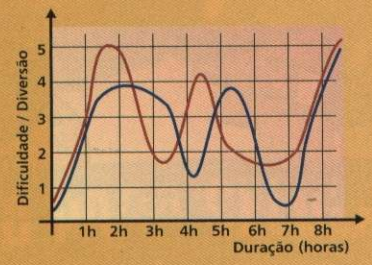
6,1 a 8,0
Bom
Competente. Boas idéias bem executadas, sem ser excepcional no conjunto.

8,1 a 9,9
Excelente
Sensacional, com ótima execução e poucas imperfeições relevantes.

10
Perfeito
Clássico. Sublime, será lembrado para sempre e servirá como referência.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

Análise da evolução da diversão e da dificuldade no decorrer do tempo de jogo.



AVALIAÇÃO DE GÊNERO DE JOGO

Mais uma novidade. Enquanto a Avaliação D&T julga os aspectos técnicos dos jogos, esta nova ficha analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo.

EXCELÊNCIAS

Alguns jogos contam com detalhes, bobeiras ou atrações que fazem valer a experiência da jogatina. Há até destaques sobre aspectos negativos que vale a pena citar. Vamos revelar estes destaques com os certificados de excelência mais hilários que você já viu.

FINAL FANTASY XII PÁG. 82

Acho que estamos perdidos

Adeus!

40 milhões de HP!?

MERCENARIES 2 PÁG. 50

Estouro

Amigo da onça

Sem acabamento

STAR WARS PÁG. 72

A força é poderosa neste rapaz

Lord Vader... Levante-se

Baixinho para soldado

YAKUZA 2 PÁG. 34

Sonho

Jogos orientais

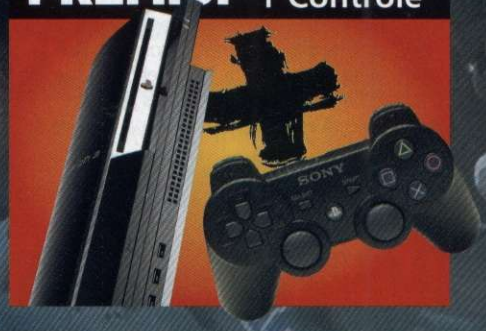
Maior e melhor

PROMOÇÃO

STAR WARS FORCE UNLEASHED

O aprendiz de Darth Vader fez o maior sucesso em *The Force Unleashed*. Porém, o nosso Jedi, Makotron, mestre do lado sujo da força, é mais poderoso. Faça um desenho divertido no qual Makotron usa os seus poderes Jedi para dominar os heróis dos videogames e concorra a um PlayStation 3.

PRÊMIO! 1 PS3
1 Controle



PROMOÇÃO STAR WARS

Envie o cupom até 5 de Dezembro de 2008

Nome: _____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado:

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção Star Wars – D&T para PlayStation Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900**

2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de Dezembro de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.

4. Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.

5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**

7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.

9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 119**, que estará nas bancas no dia 10 de Janeiro de 2009. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 10 de Maio de 2009 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.

10. O prêmio é um PS3 que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão é um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa ou original (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).

11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.

12. O garantia do aparelho é de sete dias após o recebimento do prêmio.

13. As taxas e custo do envio do prêmio são de responsabilidade do vencedor da promoção.

14. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71 DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

CARTAS

RABO PRESO GRANDÃO

O que significa a sigla RPG. Gosto do gênero, mas não tenho conhecimento sobre a sigla.

Vergil S. Parda
São Paulo - SP

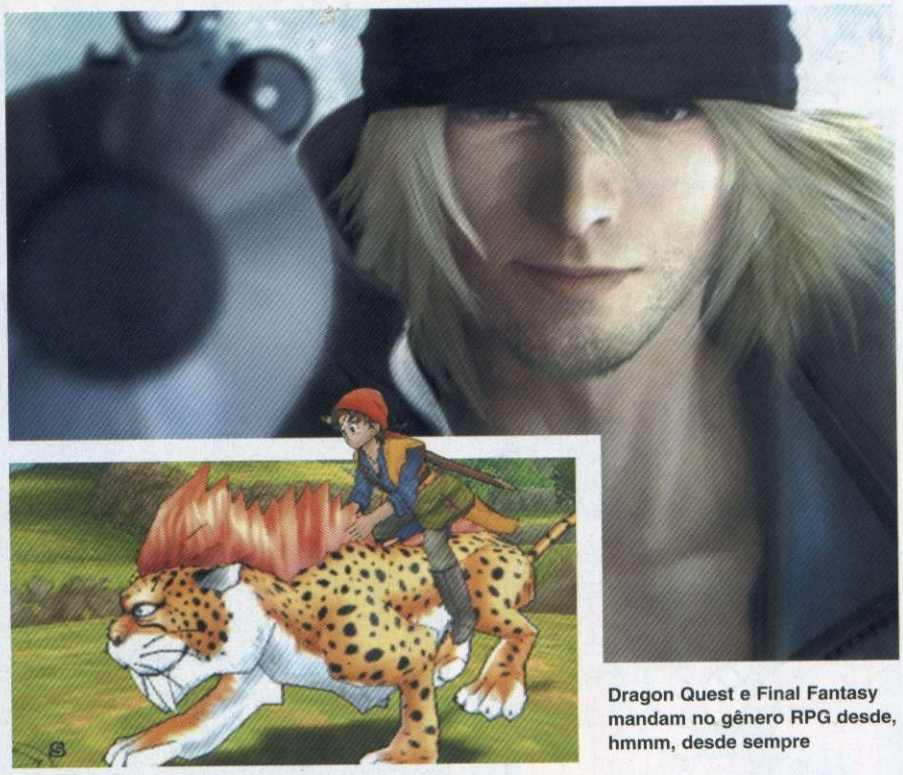
Antes de mais nada, o título da sua carta é só uma brincadeira, hein! Não vá pensar que RPG quer dizer aquilo lá! O significado da sigla é "Role-Playing Game", uma expressão danada de difícil de ser traduzida para o português mas que, em uma adaptação livre, pode ficar parecido com algo como "jogo em que o jogador interpreta um papel específico". Se você ainda está em dúvida, fique sabendo disso: RPG é *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, o resto é embalo.

DEMOCRACIA CHINESA

Gostaria de saber se é verdade que será lançado *Guitar Hero: Guns N' Roses*.

Adriano Ferroni Bueno
Elói Mendes - MG

É verdade que será lançado *Chinese Democracy*, o novo trabalho dos Guns N' Roses? O álbum já está cozinhando faz quase 15 anos e ninguém sabe se ele vai ser lançado ou não. O mesmo pode ser dito desse suposto *GH: Guns*, é só um boato que ainda precisa comer muito feijão para virar realidade. Pelo menos no caso de *Chinese Democracy*, várias músicas já foram gravadas e só estão esperando a boa vontade do sr. Axl Rose para verem o luz do seu CD player. Aliás, uma dessas músicas, *Shackler's Revenge*, está disponível no game *Rock Band* 2.



Dragon Quest e Final Fantasy mandam no gênero RPG desde, hmmm, desde sempre

ROLETRANDO

Sou um grande fã da série *Tekken* do PS2 e gostaria de saber como faço para ativar a Tekken Roulette durante o Modo Arcade de Tekken 5.

Rildo de Jesus Silva
São Gonçalo - RJ

A roleta do modo arcade é totalmente aleatória, Rildo. Não há como ativá-la. O máximo que dá pra fazer é saber quando ela vai aparecer. Fique de olho no símbolo vermelho que pode piscar acima da barra de energia do seu personagem, do lado esquerdo da tela. Se ele aparecer, é sinal de que a roleta vem aí. E isso significa que, se você vencer a luta, seus pontos serão multiplicados pelo número que a roleta sortear.

AFFF...

O que existe a respeito de *Dragon Ball AF* para PS2? Há uma data de lançamento desse jogo?

Janaina Lima
Contagem - MG

Não existe nada, muito menos data de lançamento. *AF* é uma aventura bolada por fãs de *Dragon Ball* que, apesar de ter criado um pequeno culto seguidor, não vingou e já faz parte do passado. A sigla quer dizer *After Future*, mas como tudo a respeito de *AF* é inventado, a sigla ganhou a alcunha de "Altamente Falsificado".

GIGABYTES

Ouvi boatos de que será lançado um PS3 de 120GB. Se isso acontecer, os PS3 de 40GB vão sair de linha com a chegada dos modelos de 120GB?

Pedro Amaral Cunha
Por e-mail

Ainda não ouvimos esse boato, mas o que é oficial, garantido e carimbado pela Sony é o novo modelo com 160GB, anunciado durante a Games Convention deste ano. O aparelho será lançado na Europa por 450 euros, ou seja, 50 euros mais caro do que o Play 3 de 80 GB. Para compensar essa enorme diferença, a Sony garante que o modelo de 160 GB virá com um cupom para acessar "gratuitamente" diversos conteúdos da PlayStation Store. Este cupom seria de 70 euros.

THRASHZONE

A gente tenta sumir com ele mas não adianta: Makotron ganhou mais um espaço para falar bobagem e agora responde algumas cartas. Portanto, se você quiser ter sua carta respondida pelo Supremo Senhor da Sujeira, indique na correspondência que mandar para nós.

MECRA QUEM?

Queria saber se vocês mudaram o Mecraton. Ultimamente ele está supereducado...

Filipe Gabriel Garcia

Supereducado é o caral...mba! E Mecraton é pai dos seus filhos, o avô dos seus netos! Vê se aprende a escrever meu nome! Vou soletrar caso você tenha alguma dificuldade em compreensão de texto: M-A-K-O-T-R-O-N, com "Ma" no começo e "kotron" no final, seu ignóbil! Aqui ninguém me muda, não! Minha cadeira é cativa. Já tentaram me calar mas eu sempre dou um jeito de voltar. E agora? Fui mal-educado o suficiente pra você?

ABAIXO A CONCORRÊNCIA

Admiro o trabalho que vocês fazem e, sempre que leio a revista, tenho vontade de criar a minha própria. Eu e meu amigo sempre compramos a revista. Aguardem por que eu vou mandar muito mais e-mails (se é que é assim que se escreve...) e os próximos não serão somente com elogios!

Victor Bracini
Uruguaiana - RS

Pode mandar quantos e-mails quiser. Todos eles terão o mesmo destino: a lixeira. Se pelo menos você mandasse cartas em vez de e-mails, eu poderia usar o papel para forrar a minha lixeira de verdade e dormir um pouco mais quentinho. O Frisnokokos, coitado, pegou uma sarna e está perdendo pêlos, já não conseguimos mais nos aquecer dormindo juntos. E me diga porque você quer fazer uma revista. Para tirar o emprego dos meus colegas e acabar com a minha mamata? Fazer essas duas páginas é a maior moleza que já tive na vida. Pare com essas idéias de jerico, falou!

Hora do Reset

As notícias mais estranhas comentadas pelo "Homem Estranho", Makotron

Aula particular

Precisar de aulas de reforço de matemática, química ou biologia, é até uma coisa normal. Coisa de burro vagabundo que não presta atenção na aula, mas normal. Mas aulas de "como jogar videogame" é coisa para quem gosta de jogar dinheiro fora. O site gamertrainer.com, então, está apostando que existe muito trouxa por aí. Eles oferecem aulas particulares para jogadores desesperados por "apenas" US$ 30 a hora. Entre os games/cursos oferecidos estão *Call of Duty 4* e *Guitar Hero III*. Não entre nessa furada: comprar a D&T sai mais barato e você se diverte mais.

Salvos pelos games

Essa notícia merecia muito mais destaque, mas como eu só tenho este espacinho xexelento, vai aqui mesmo: menina salva a família com técnicas aprendidas em *GTA*! Depois que o carro da família deslizou na pista, capotou quatro vezes e ficou de cabeça para baixo no estado americano de Illinois, a filha de Karen Norris (parente do Chuck?), que tem apenas 11 anos, escapou pela janela quebrada e puxou pai, mãe e três irmãos para fora antes que o veículo explodisse, como havia presenciado no famoso jogo da Rockstar.

Esse tipo de notícia a grande imprensa não divulga, não é mesmo? Tudo o que eles querem é meter o pau nos games, principalmente os mais polêmicos como *GTA*. Mas tá limpo: a gente continua jogando, matando o diabo e todo mundo que aparece na tela e dando exemplo na vida real.

! VENCEDOR

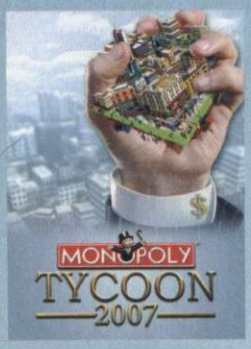
O ganhador da **Promoção Tomb Raider**, publicada na edição 115 da **D&T** foi **Celso Montanari de Toledo**, morador de **Toledo, PR**. Seu prêmio é um PlayStation 3.

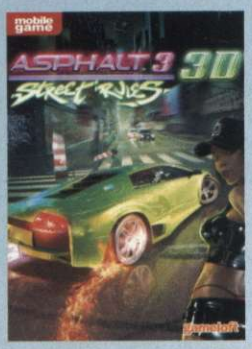
Apesar de não ser do meu feitio, vou agradecer aos leitores que participaram da promoção deste mês, que era um inventar um xaveco para conquistar a Lara Croft, musa de Tomb Raider. Com as frases que esses Don Juans mandaram, quem sabe eu consiga me dar bem com com aquelas "meninas" que ficam andando de um lado para o outro, como quem não quer nada, ali pelos lados do cais do porto.

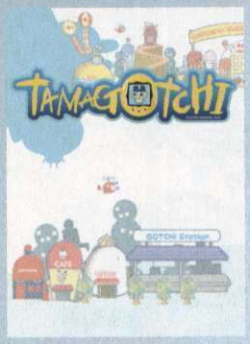
O ganhador foi Celso Montanari Júnior, paranaense de Toledo que, com seus 35 anos, usou a experiência e malandragem para faturar o PS3. Na verdade, ele mandou várias frases (como vários leitores fazem) e algumas delas seriam capazes de faturar até a Angelina Jolie (isto se ela não fosse casada com o Brad Pitt e ainda vivesse o papel de Lara). Duvida? Então sente a frase vencedora do cara: "Nosso amor vai ser imortal pois eu tenho um Gameshark". E ainda tinha outras boas que dividiram a comissão julgadora, como "Não se faça de difícil porque eu já li o seu detonado" e "Se eu jogar todos os seus jogos, você libera seus segredos para mim?"

Mas sempre existe o outro lado da moeda, não é mesmo? Por exemplo, você que é garota, sairia com alguém que chegasse com um papinho desses: "Você é muito gostosa! O que acha de irmos no bingo com a minha avó?". Fala sério! Se fosse eu, dava logo um tapa na cara e um chute nos bagos.

Para terminar, teve uma leitora chamada Aline (vou fazer o favor de omitir o sobrenome dessa perdida) que também mandou um cupom da promoção com uma frase até que bem bonitinha. Só que era uma promoção de uma outra revista de games! Uma revista concorrente que eu também vou fazer o favor de omitir o nome. Façam-me o favor...







- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS** para o número **250** e tenha os melhores jogos no seu celular.

idéias

www.claroideias.com.br

Claro. A vida na sua mão.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

Play no Brasil

Governo brasileiro confirma intenção da Sony Brasil em produzir e comercializar o Play 2

A Sony demorou, mas finalmente começa a olhar com outros olhos para o mercado nacional de games. Foi o que divulgou a Suframa (Superintendência da Zona Franca de Manaus). No dia 28 de agosto, o conselho do órgão aprovou a fabricação do PlayStation 2 nas instalações da Sony no pólo Industrial. Mesmo sem divulgar detalhes mais concretos, a Sony não desmentiu a afirmação da Suframa e relatou que, por enquanto, tudo está em fase de estudos.

Porém, o órgão foi mais longe e chegou a divulgar os números desta nova empreitada da companhia. O investimento inicial seria de R$ 504 mil, chegando a um total de R$ 8,8 milhões. Ainda segundo a Suframa, a produção inicial prevista é em torno de 450 mil consoles só no primeiro ano e pode chegar a 520 mil no terceiro ano. No total, o novo projeto geraria 74 empregos diretos. Além do console, os jogos também passariam a ser prensados dentro da Zona Franca.

Agora é torcer para que os números sejam favoráveis e que a Sony, em um futuro próximo, também resolva trazer o seu potente console da nova geração, o PlayStation 3, para essas bandas. Por enquanto é um ótimo começo.

Notícias curtas

Chains of Memories pode aparecer no PS2

Segundo o site 1UP, um futuro evento da gigante rede de lojas Game Stop pode trazer uma surpresa agradável. O grande anúncio seria o lançamento de *Kingdom Hearts: Chains of Memories*, originalmente lançado para Game Boy Advance e convertido como extra no pacote especial de *Kingdom Hearts II: Final Mix+*, lançado só no Japão. A versão americana chegaria até o final do ano no Ocidente por US$ 30.

Alone in the Dark, melhor no PS3

Alone in the Dark está disponível para PlayStation 2 desde julho, porém a versão de PS3 só vai chegar no dia 18 de novembro. Mas a Activision, depois de escutar muitas críticas sobre as versões já lançadas, declarou que a espera vai valer a pena. No PS3, os principais problemas serão resolvidos, como falta de controle de câmera, péssima mecânica nas seqüências de carros e controle de inventários. Cenas extras virão no pacote.

Duke Nukem pode aparecer no Cinema

Scott Faye, responsável pela adaptação do game *Max Payne* para o cinema, declarou ao site Kotaku que também trabalha em um novo projeto. O seu novo trabalho seria uma versão de *Duke Nukem* para as telonas. Segundo o produtor, o projeto ainda está em fase inicial de desenvolvimento, em que ele ainda está criando a história que pretende apresentar aos estúdios. Como sempre, não esperamos nada de mais...

Nada de violência no país das canelas de aço

Os videogames estão na mira dos governantes da Tailândia. Só no começo do mês de setembro, o país proíbiu cinco jogos por serem considerados de violência extrema. No país não existe nenhum sistema de classificação de jogos, porém, segundo o ministro da cultura, Somsak Kiatisuranun, os games evoluíram muito e isso vai ter que mudar. Enquanto uma lei não sai, o governo soltou uma lista dos jogos banidos. São eles: *Hitman*, *300*, *Killer 7*, *Hitman: Blood Money* e *50 Cent: Bulletproof*.

Games Convention em expansão

Empresa que organiza o evento na Alemanha pretende expandir suas fonteiras para o mundo

A empresa organizadora da Games Convention anunciou a contratação de Silvana Kürscher como diretora de estratégia. A Idéia é traçar um projeto chamado Games Convention Global, levando a popular feira para outros países.

A Games Convention, que normalmente acontece na Alemanha durante o mês de agosto, também já ocorre em Cingapura. Agora a estratégia é levar a feira para América do Norte, mais precisamente para o Canadá, como divulgou dias depois Wolfgang Marzin, chefe executivo da organizadora em um depoimento ao site francês Gamekyo. Ainda segundo o executivo, muito em breve novas informações serão divulgadas.

Nada como jogar os fantásticos games de PSP em uma telinha evoluída

Novo PSP em outubro, no Japão

Modelo com tela melhorada chega só no Japão

O PSP modelo 3000 vai chegar às lojas no meio do mês de outubro. A nova versão conta com uma tela melhorada, com mais contraste, brilho, gama de cor, menor tempo de resposta e acabamento anti-reflexo; e virá em dois pacotes: o primeiro somente com console e o segundo com um cartão de memória de 4 gigas. Os aparelhos vão custar US$183 e US$230 respectivamente. Pacotes temáticos com os jogos *Gundam VS. Gundam* e *Patapon 2* estão nos planos da empresa. Especula-se que o PSP-3000 chegue nos EUA no dia 31 de outubro, mas a Sony não confirmou a data.

Ubisoft quer ser acessível

Empresa planeja incluir legendas em todos os seus games

A produtora francesa divulgou que pretende tornar todos os seus jogos mais acessíveis para deficientes e pretende colocar legendas em todos os games produzidos por seus estúdios.

Dentre os jogos da companhia, os primeiros a incluir essa função serão *Far Cry 2*, *Prince of Persia* e *Shaun White Snowboarding*.

A produtora ainda divulgou que fez um jogo com a entidade assistencial Handicap International para apoiar uma campanha que tem como objetivo conscientizar as pessoas sobre a realidade dos deficientes.

Ubisoft não quer que ninguém fique de fora

Jogatina online para o PSP

Play 3 servirá como ponte para o portátil

Durante evento no Japão, a Sony divulgou que está criando um sistema que promete fazer com que jogos de PSP com suporte local, passem a oferecer suporte online.

A idéia é utilizar o PlayStation 3 como uma ponte para que o aparelho portátil da Sony possa oferecer partidas pela internet. Para isso, o PS3 em questão precisa ter rede sem fio, o que, infelizmente, exclui os modelos de 20 gigas.

Este novo serviço, que ainda não tem nenhum nome, vai permitir que jogos com suporte local possam ocorrer sem que os jogadores estejam na mesma sala, cidade ou País.

PSNetwork

Tudo via Download

Sony e produtora D3 pretendem vender jogos de PSP via Internet

Durante uma coletiva de imprensa no Japão, a Sony Computer Entertainment anunciou que pretende lançar os próximos jogos do PSP tanto em disco UMD como por download via PlayStation Store. É a primeira vez que jogos do portátil da Sony serão lançados nos dois formatos simultaneamente. Segundo a Sony, os primeiros jogos a serem distribuídos desta maneira serão *Patapon 2* e *Bleach: Soul Carnival*. A venda por download será 30% mais barata do que em UMD.

Por enquanto isso só vale para a PlayStation Store japonesa, mas ao que tudo indica essa tendência deve migrar para os Estados Unidos e Europa.

A produtora D3 Publisher anunciou que está vendendo todo o seu catálogo via loja online da Sony. Os primeiros jogos disponíveis são *Puzzle Quest: Challenge of the Warlords*, *PQ2: Practical Intelligence Quotient 2*, *Dead Head Fred*, todos por US$ 15. Também estão à venda *Cube*, *WTF: Work Time Fun* e *PQ: Practical Intelligence Quotient*, por US$ 10.

Metal Gear Online afinado

Sucesso da PlayStation Network recebe uma série de melhorias

A versão on-line de *Metal Gear 4* recebeu a sua atualização versão 1.12. A correção promete terminar com os erros que faziam congelar o jogo no momento em que o usuário convidava um membro de um clã, durante uma partida Survival.

Outra melhoria aplica-se ao sistema de Host. A partir de agoa, quando o jogador que está hospedando o jogo resolve deixar a partida, o game automaticamente passa o slot para outro usuário, evitando assim que o jogo termine do nada. Outras melhorias foram acrescentadas para equilibrar um pouco mais o jogo.

Pelo menos agora o seu sacrifício em Novastrike será recompensado

Novastrike recebe troféus

Game online ganha mais desafio

Mais um game do PS3 entra para o grupo dos que oferecem troféus por determinados feitos. O jogo espacial de tiro *Novastrike* recebeu o seu sistema de "conquistas". Os troféus de bronze são liberados ao preencher determinadas condições. Já os de prata, ao terminar o game nas quatro dificuldades.

Além disso, a atualização ajusta os níveis de dificuldades, permite customizar os controles e personalizar a trilha sonora.

As principais atualizações da PlayStation Network

Saiba quais são as novidades no mês de Setembro na loja online da Sony

Metallica no pacote

O mais novo álbum do grupo de rock já está disponível

A banda norte-americana marca o lançamento do seu mais novo CD como uma das conversões mais rápidas para *Guitar Hero*. O álbum Death Magnetic, nova empreitada do Metallica, foi lançado na integra na PlayStation Network, como um complemento para o jogo *Guitar Hero III* (funcionará também com *Guitar Hero: World Tour*). O Pacote completo ainda inclui extras como: versões expandidas de *Suicide & Redemption*, um com solos de James Hetfield e outro com o de Kirk Hammet. Ao todo são 11 músicas, que custam US$ 18.

Não gaste nada

Aproveite um pedacinho da PlayStation Netwok sem gastar nem um tostão

- *Pure* (Demo)
- *Fifa 09* (Demo)
- *Guitar Hero: Aerosmith* (Demo)
- *Pain: Amusement Park* (Papel de Parede)
- *Mirror´s Edge* (Tema)
- *Need For Speed Undercover* (Tema)
- *Pain: Amusement Park* (Tema)

Field Commander

Plataforma: PSP
Status: Completo
Preço: US$ 9,99

Field Commander é um jogo de estratégia baseado em turnos, com modalidades para um jogador e multiplayer. Isso inclui partidas locais (via rede local ou até passando o portátil de mão em mão) ou ainda via internet (em tempo real ou no sistema Transmission, no qual um jogador manda sua jogada para um servidor e o adversário responde quando receber a mensagem).

Jeopardy!

Plataforma: PS3
Status: Completo
Preço: US$ 15,00

O game reproduz com realismo um dos mais famosos shows de perguntas e respostas da TV norte-americana. Traz modalidades para um jogador ou vários, seja em rede local ou pela internet.

Pain: Amusement Park

Plataforma: PS3
Status: Complemento
Preço: US$ 6,00

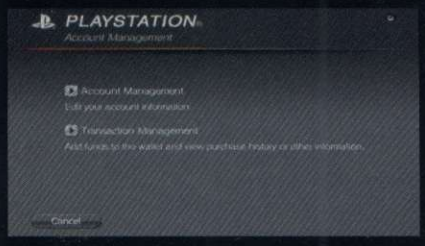
Esqueça o ambiente do centro da cidade. O complemento de *Pain* rola em um parque de diversões onde você deve arremessar os personagens causando a maior quantidade de caos possível. Entre os extras disponíveis para o jogo existem mais três novos personagens.

Compre na PSN Americana

Aprenda a comprar na loja on-line da Sony

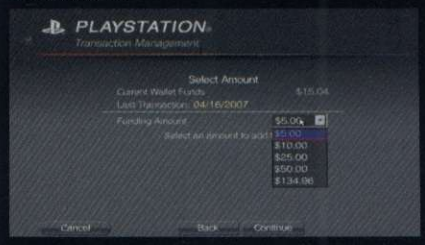
Para conseguir comprar via PlayStation Store, você precisa de uma conta cadastrada com algum endereço dos Estados Unidos. Se este é o seu caso, siga o tutorial abaixo. Caso contrário, crie uma nova conta do zero, usando os dados de endereço do "passo 2" e siga adiante.

Entre no seu perfil cadastrado com o endereço norte-americano e vá até o menu "Friends". Escolha "Account", entre na opção opção "Account Management" e, em seguida, em "Edit Billing Information".



Na próxima tela, coloque todos os dados do seu cartão de crédito internacional para efetuar o cadastro. Na tela seguinte, você deverá inserir os dados de cobrança do cartão. Para dar certo, coloque exatamente este endereço:
Street Address 1: 1313 Miller Drive
City: Miami
State/Province: Florida
Postal Code: coloque aqui os cinco primeiros números do CEP da sua casa (Exemplo: seu CEP aqui é 12345-678, coloque apenas 12345)

Volte ao menu anterior e escolha "Transaction Management" e "Manage Wallet". Escolha "Add Funds", depois coloque o seu cartão. Na tela seguinte coloque o valor que deseja inserir.



PS: Vale observar que nem todo CEP é aceito na PSN Americana.

Por Leandro Rodrigues

LOCADORAS 2.0

Como os videogames, as locadoras também evoluíram e agora levam o entretenimento diretamente para o conforto do seu lar

Entregas em casa não se restringem mais a encomendas em grandes magazines ou então a deliciosas comidas de fastfood. Para facilitar a vida dos jogadores e amenizar os altos preços dos games da nova geração, as locadoras estão de volta e querem investir no seu conforto. Mas esqueça aquele modelo de locadora que você conheceu nos anos 90. Não existem mais carteirinhas de sócio, prateleiras ao alcance das suas mãos e aquela preocupação em devolver tudo antes do final da diária.

As locadoras atuais evoluíram, passaram a ser totalmente virtuais e estão empenhadas em proporcionar a maior comodidade possível aos seus "sócios. Faça o cadastro on-line, com pagamento via cartão de crédito; monte uma lista de jogos que você pretende alugar e depois sente-se no conforto do seu sofá para esperar confortavelmente a chegada da sua encomenda. Fácil assim.

Esse tipo de comércio eletrônico faz um enorme sucesso nos EUA. Por lá, duas gigantes locadoras dominam o mercado, a Netflix e Gamefly. Aqui esse tipo de locadoras ainda é uma novidade, mas duas empresas já começam a desbravar o mercado e disputar palmo a palmo os jogadores brasileiros, a **GamemCasa** e **EasyPlay**.

Testamos estas duas locadoras de games online e esmiuçamos o funcionamento de cada uma delas. Nessa matéria apontamos os prós e os contras de embarcar neste novo tipo de comércio. Confira nossas impressões e faça a sua escolha.

A onda de locadoras online começou nos EUA, mas aos poucos chega no Brasil

Ilustração: Makotron

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Testamos ambas as locadoras de forma anônima. Diversos itens foram observados nas locadoras abordadas. Logo abaixo, você confere como cada quesito de avaliação foi analisado.
O valor da nota final de cada locadora representa o melhor custo/benefício. Ela foi calculada fazendo a média da soma total de todos os quesitos avaliados.

Cadastro
Verificamos a facilidade para chegar direto ao ponto que
você deseja, ou seja, informações sobre preços e pacotes
e um cadastro rápido, sem solicitação de informações
chatas e desnecessárias.

Formas de Pagamento
Analisamos as formas de pagamento disponíveis, a política de renovação de mensalidade e principalmente o tempo para a ativação da conta.

Navegação pelo Site
Velocidade do site, facilidade para navegar e encontrar
as mais diversas informações. Também a praticidade para adicionar, remover e modificar a sua lista de jogos escolhidos.

Segurança
Respeito à política de privacidade, cuidado com as senhas e dados de pagamento e acompanhamento via e-mail do processo de entrega do seu pedido. Também levamos em consideração aqui a preocupação do estabelecimento com as classificações indicativas dos jogos.

Acervo de títulos
Quantidade de plataformas suportadas e diversidade de títulos para cada uma delas. Tempo que a locadora leva para adquirir novos jogos e a quantidade de cópias de cada um deles.

Sistema de Entrega e Devolução
A forma e o tempo que leva para cada uma das entregas solicitadas ocorrem. A praticidade do sistema de devolução dos títulos.

Área de Atuação
Neste critério levamos em conta a extensão da área de atuação da locadora analisada.

Embalagem
Tipo e qualidade da embalagem em que o jogo alugado é armazenado, bem como o material enviado junto com o produto e a preocupação da empresa com a preservação do meio ambiente. Cuidado com o manuseio da mídia alugada.

Atendimento ao Cliente
Formas de atendimento ao cliente, qualidade do atendimento, tempo de resposta entre questionamentos e o nível de conhecimento dos atendentes.

Cancelamento
Facilidade oferecida para o cliente que deseja cancelar a mensalidade e o tempo necessário para que a solicitação
seja atendida.

Preços e Pacotes
Opções de pacotes disponíveis para contratação que abranjam os mais diferentes públicos. Quantidade de promoções e opções oferecidas.

Extras
Todo tipo de benefício extra que a locadora ofereça ao cliente. »

Na correria diária, nada melhor do que receber jogos em casa e devolver quando quiser

NA PONTA DO LÁPIS

Entenda o peso de cada um dos itens avaliados em nossos testes:
- **Cadastro (0 a 10)**
- **Formas de Pagamento (0 a 10)**
- **Navegação pelo Site (0 a 10)**
- **Segurança (0 a 10)**
- **Acervo de títulos (0 a 20)**
- **Sistema de Entrega e Devolução (0 a 10)**
- **Área de Atuação (0 a 10)**
- **Embalagem (0 a 10)**
- **Atendimento ao Cliente (0 a 10)**
- **Cancelamento (0 a 10)**
- **Preços e Pacotes (0 a 10)**
- **Extras (0 a 10)**

» **Os jogos mais atuais, como Soul Calibur 4, ainda demoram para chegar nas prateleiras das locadoras**

COMO FUNCIONA

Como a locação online ainda é um método pouco difundido, criamos um gráfico para ilustrar como funciona todo o processo: desde o cadastro via internet, até o transporte do estabelecimento a sua casa.

1. O CADASTRO

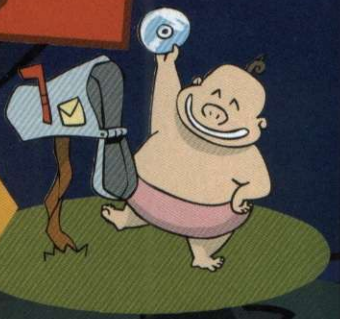
O primeiro passo para quem deseja alugar jogos online é fazer um cadastro na locadora de sua escolha. Para isso é necessário que a pessoa tenha acesso a um computador com internet. Depois disso é só entrar no site, criar um usuário e preencher os dados solicitados. É nessa etapa que você deve escolher a forma de pagamento desejada, dentre as disponibilizadas pelo estabelecimento.

2. CRIANDO A SUA LISTA DE DESEJOS

Uma vez que você já está com o cadastro pronto, é hora de criar uma lista com todos os jogos que você deseja alugar. O ideal é sempre deixar a sua lista com pelo menos dez jogos. Isso aumenta as suas opções e faz com que você não fique sem receber um jogo. É bom ficar bem claro que você recebe um dos dez jogos que você colocou na sua lista, ou seja, não significa que o primeiro jogo da sua lista será o primeiro que você vai receber, mas sim o primeiro que estiver disponível na locadora.

3. ENTREGA NA SUA CASA

Game escolhido: agora é só aguardar que ele chegue à sua casa. O método de entrega varia de uma empresa para a outra. Via motoboy – mais rápida – ou pelos correios, o que costuma demorar até três dias úteis.



4. HORA DE SE DIVERTIR

Com o jogo na sua casa, você é quem controla o tempo que deseja ficar com ele. Não existem multas por atraso ou número limitado de dias para que você fique com o jogo. A única tarifa que você paga é a mensalidade.

5- FIM DE JOGO

Cansou do jogo? Basta entrar em contato com a empresa e solicitar a coleta ou fazer a devolução (dependendo da locadora que foi contratada). No caso da GamemCasa, no ato da devolução eles já mandam o próximo jogo da sua lista. No caso da Easyplay, assim que eles recebem o título que estava em seu poder, eles já mandam os próximos da sua lista.

A GamemCasa entrega os jogos em sua casa por meio de motoboy (somente na grande São Paulo, Campinas e algumas cidades do Rio de Janeiro), tem atendimento online para ajudar os clientes em dúvidas variadas e conta com um acervo impressionante de jogos (embora atualizado de forma não muito rápida)

GAMEMCASA

Iniciamos nossos testes com a **GamemCasa** no dia 28 de julho. Depois de uma rápida navegada pelo belo site, partimos para o cadastro. Simples, porém completo.

É nessa etapa que você define o seu perfil de jogador, mencionando seus gêneros e plataformas preferidas. É também nessa etapa que o usuário pode, ou não, definir se outra pessoa pode alugar por meio de sua conta e também estabelece os parâmetros para esse sub-usuário. É possível definir se ele pode ou não alugar jogos violentos, deixando assim os pais tranqüilos em relação às locações que o filho possa fazer. As opções na hora de montar a sua lista de jogos pretendidos são assustadoras, isso porque a locadora oferece uma opção tão vasta que é impossível não ficar na dúvida entre alugar um lançamento recém-incluso no acervo ou caçar um clássico da geração passada entre as dezenas disponíveis. Para completar essa etapa é só escolher a forma de pagamento: cartão de crédito (com renovação automática) ou então via boleto bancário. Essa segunda opção é uma maravilha para jogadores que ainda não possuem cartão de crédito. Só faltou uma opção de depósito, o que facilitaria ainda mais.

Espantosamente, às 9 horas do dia seguinte já recebemos o primeiro jogo. A embalagem do game é muito bem resolvida, com espaço para as mídias de todas as plataformas suportadas pela locadora. Infelizmente, por algum motivo, a mídia chegou solta na caixa, sem estar afixada no encaixe, provavelmente em virtude do transporte até o local de entrega.

As trocas seguintes se sucederam sem grandes dificuldades, bastou entrar no site e solicitar a troca. Selecionamos a data para a devolução do jogo e, caso essa solicitação seja feita até as 17 horas, o jogo chega no dia seguinte. Fizemos ao todo doze trocas e nenhuma delas falhou. A cada uma das entregas um informativo é enviado ao e-mail cadastrado informando como está todo o processo.

Entramos em contato por diversas vezes através do chat disponível no site da locadora, para esclarecer dúvidas. O atendimento é rápido, eficiente e os funcionários parecem realmente saber com o que estão trabalhando. Existe inclusive um sistema de atendimento denominado "Fala com o André", onde o atendente passa dicas de como finalizar o jogo. Infelizmente, durante os nossos testes, não conseguimos falar via chat com esse atendente, que no entanto respondeu prontamente nossa solicitação via e-mail.

Durante o período de testes, sentimos certa demora para a entrada de novos títulos no acervo da **GamemCasa**. O título *Soul Calibur IV*, um dos lançamentos da época, não foi liberado até o fim dos nossos testes.

Depois de testarmos todas as opções de serviços, solicitamos o cancelamento da assinatura. Bastou entrar no site e clicar no cadastro. Imediatamente é agendada a data em que o motoqueiro vai retirar o jogo que está com você e fim de papo.

GAMEMCASA

Plano	Quantidade por troca	Quantidade de trocas	Mensalidade
A	1 título por vez (Jogos e Filmes)	Ilimitadas	R$ 69,00
B	2 títulos por vez (Jogos e Filmes)	Ilimitadas	R$ 119,00
C	3 títulos por vez (Jogos e Filmes)	Ilimitadas	R$ 149,00
D	1 título por vez (Só Jogos)	Ilimitadas	R$ 59,00
F	1 título por vez (Só Filmes)	Ilimitadas	R$ 59,00

ESPECIFICAÇÕES

Plataformas - PSP, PS2, PS3, Xbox 360, Game Cube, Wii, DS e Game Boy Advanced

Área de Entrega - Grande São Paulo, Campinas e algumas cidades do Rio de Janeiro.

Extras - Locações de Blu-ray e Blog com lançamentos

PARA SABER MAIS

Site - www.gamemcasa.com.br
Tel - (11) 3807-4127

AVALIAÇÃO

Cadastro: ★★★★★
Formas de Pagamento: ★★★★☆
Navegação pelo site: ★★★★☆
Segurança: ★★★★★
Acervo de títulos: ★★★★☆
Entrega e Devolução: ★★★★★
Área de Atuação: ★★★☆☆
Embalagem: ★★★★☆
Atendimento ao Cliente: ★★★★★
Cancelamento: ★★★★★
Preços e Pacotes: ★★★★★
Extras: ★★★★★

NOTA GERAL 9,0

A EasyPlay oferece um sistema fácil de cadastro e distribuição da conta para sub-usuários, porém devolver jogos por meio dos Correios vai na contramão do conforto que o serviço prega

EASYPLAY

A Easyplay é uma locadora dedicada exclusivamente a jogos da nova geração. Começou suas atividades em fevereiro de 2007 e desde então sempre foi fiel à filosofia de só alugar jogos para consoles da nova geração.

Iniciamos nossos testes com a locadora, que tem sede na cidade de Ponta Grossa, Paraná, no dia 28 de julho. O cadastro da locadora foi simples, não exigindo mais do que cinco minutos de dedicação. O sistema oferece a possibilidade de criar subcontas para que o titular compartilhe a conta com outros membros da família. Essa subconta pode ser restrita a determinadas regras, o que faz com que o titular tenha controle total do que o seu autorizado aluga.

Navegando no site para montar sua lista, as opções não são muito generosas e os lançamentos costumam demorar muito. Até o final dos nossos testes, jogos como *Soul Calibur IV* e *Metal Gear 4* não constavam na lista do site. Sendo assim, o melhor é procurar um bom jogo, não tão recente, para ficar um bom tempo com ele. Para auxiliar na escolha, a Easyplay oferece um sistema interessante em que os próprios clientes podem avaliar os títulos disponíveis, ajudando os demais usuários a terem uma idéia da qualidade do título. Se por um lado o sistema colabora, por outro pode deixar qualquer um louco. Por exemplo, para quem gostou do jogo *GTA IV* e quiser sugestões de títulos do mesmo estilo, o site automaticamente cria uma lista sem pé nem cabeça. Um dos títulos que apareceu neste caso foi *Ace Combat 6*, de Xbox 360.

Recebemos nosso primeiro pedido dois dias depois de finalizamos o cadastro. A demora se deve ao fato do sistema de entrega da empresa ser via E-sedex, um sistema dos Correios. A embalagem é simples, sem firulas e de qualidade. Os jogos escolhidos não apresentaram riscos, apenas algumas leves marcas de manuseio do produto, mas nada que afete o seu desempenho.

Depois de testarmos o produto, chegou à parte complicada, devolver o produto para solicitar uma troca. O site da Easyplay envia, automaticamente, um número de autorização de envio. O jogador deve guardar o jogo, colocar no envelope de envio e se dirigir a uma agência dos correios para devolver o produto. Infelizmente essa tarefa é muito mais chata do que parece. Ao tentar devolver, encontramos um problema: não são todas as agências dos correios que aceitam enviar esse tipo de encomenda - somente agências próprias. Resultado: tivemos que ir a três locais deferentes até encontrarmos uma que aceitasse fazer o envio. O problema só não foi maior porque essa não era a remessa para cancelar a conta. A Easyplay tem um sistema de cancelamento no site, mas que só é processado quando todos os jogos foram postados nos correios.

Durante nossos testes tentamos falar com o serviço de atendimento disponível. O chat do site não estava operante em nenhum dos 30 dias de testes; os telefones não atendiam (tanto a central de São Paulo, como a central do Paraná). A única maneira que conseguimos contato foi através de e-mail, pelo qual os atendentes respondem no prazo máximo de 24 horas. Um problema para quem deseja resolver um problema de imediato.

Mesmo com esses problemas, a Easyplay oferece um serviço de qualidade. Vale ainda ressaltar que ela é a única locadora que atende quem está fora do eixo Rio-São Paulo.

EASYPLAY

Plano	Quantidade por troca	Quantidade de trocas	Mensalidade
Plus	1 título por vez	1 entregas	R$ 59,90
Master	2 títulos por vez	2 entregas	R$ 99,90

ESPECIFICAÇÕES

Plataformas - PS3, Wii, Xbox 360

Área de Entrega - Minas Gerais, São Paulo, Espírito Santo, Rio de Janeiro, Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul.

Extras - Sistema de avaliação dentro do site.

PARA SABER MAIS

Site - www.easyplay.com.br
Tel - (11) 4063-9503 (São Paulo) ; (41) 4063-9512 (Curitiba)

AVALIAÇÃO

Cadastro: ★★★★★
Formas de Pagamento: ★★★★★
Navegação pelo site: ★★★★★
Segurança: ★★★★★
Acervo de títulos: ★★★★★
Entrega e Devolução: ★★★★★
Área de Atuação: ★★★★★
Embalagem: ★★★★★
Atendimento ao Cliente: ★★★★★
Cancelamento: ★★★★★
Preços e Pacotes: ★★★★★
Extras: ★★★★★

NOTA GERAL 7,0

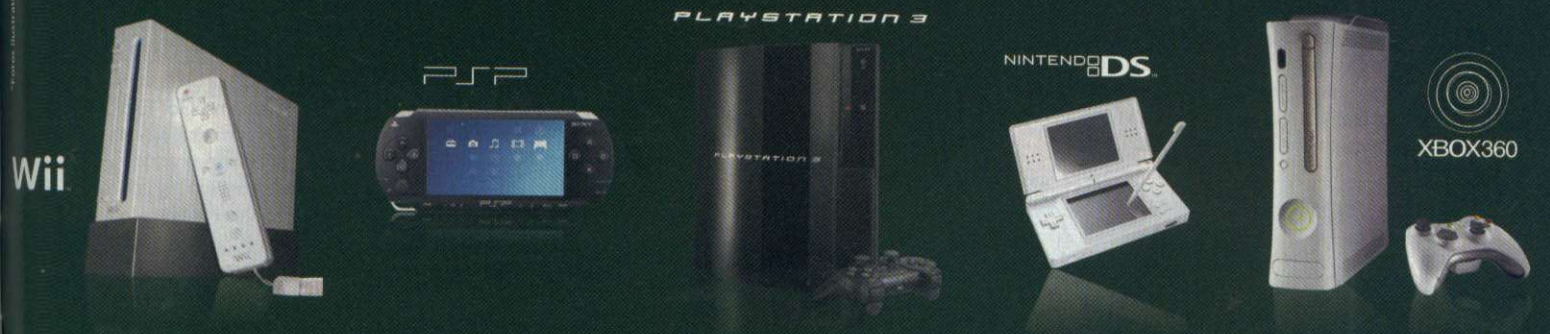
Disk Games

O TESOURO ESTÁ AQUI!

A agilidade no processo de entrega e a qualidade do atendimento dos profissionais da Disk Games fazem da empresa uma das líderes do mercado de diversão.

www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541

COMPRA FÁCIL.
20x
PAGUE EM ATÉ



www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP

É Pura Diversão!

Disk Games

Desde 1992

19 3741.4100

www.diskgames.com.br

VISA

100% SEGURO site

SEDEX A COBRAR

Televendas 19 3741.4100

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

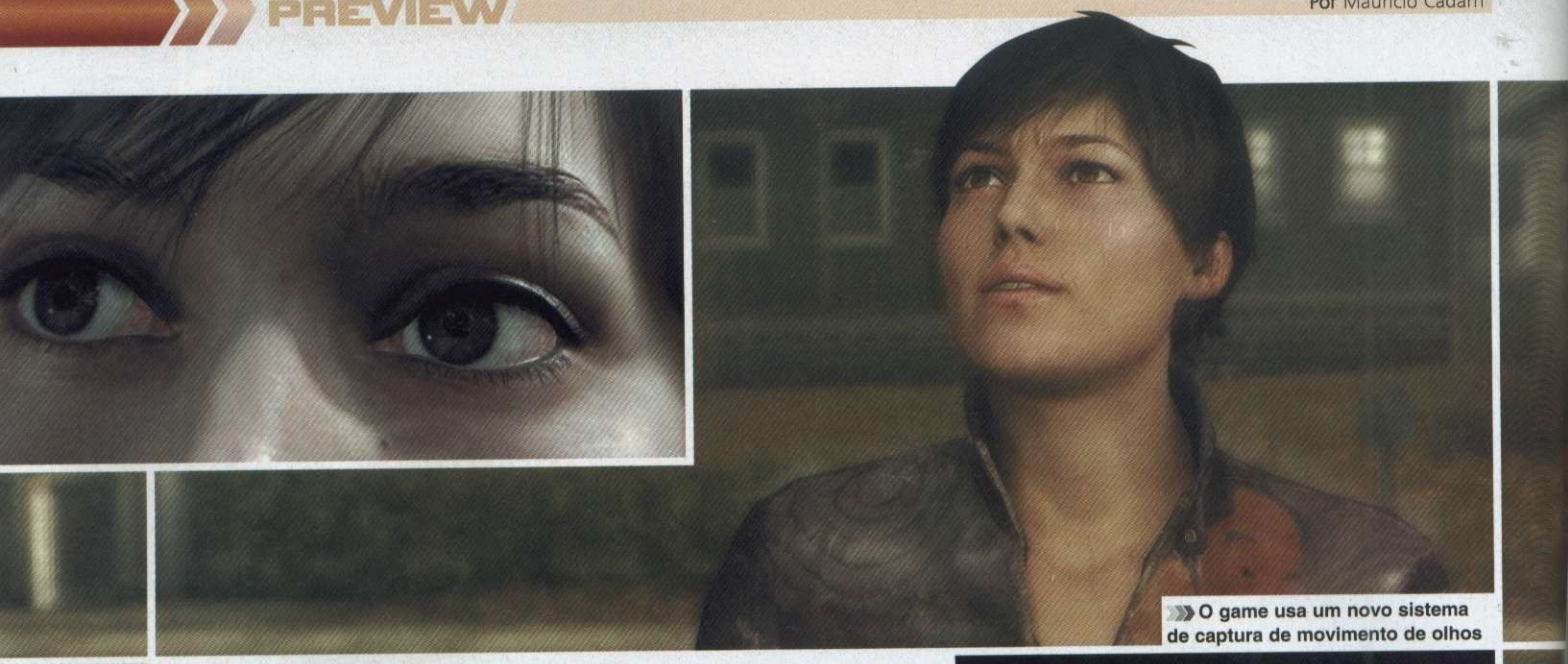
Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

Por Maurício Cadarn



O game usa um novo sistema de captura de movimento de olhos

HEAVY RAIN

→ **Produtora:** Quantic Dream → **Distribuidora:** Quantic Dream → **Console:** PS3
→ **Gênero:** Ação/Adventure → **Lançamento:** 2009 → **Expectativa:** ★★★★★

Seqüência espiritual de Indigo Prophecy vai revolucionar os games de suspense

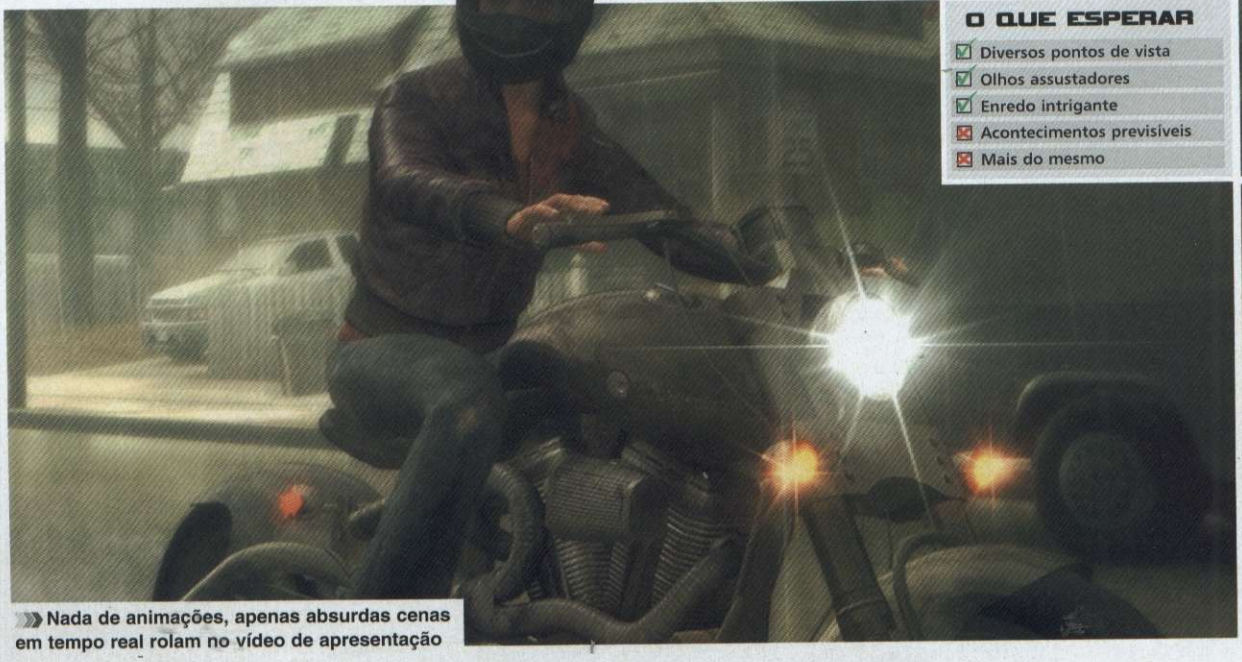
Atualmente, os jogadores (e a mídia especializada) adoram usar o termo "nova geração" para engrandecer jogos que prometem representar um novo passo na evolução do gênero. Poucos títulos, porém, realmente merecem os confetes que recebem – simplesmente oferecem mais do mesmo –, e geralmente terminamos decepcionados. Não é o caso de *Heavy Rain*. Esse parece ser um jogo realmente digno de ser chamado de "nova geração". Além de ser um dos primeiros a mostrar do que o Play 3 é capaz na construção de ambientes fotorealistas, promete inovar tanto pela reprodução de detalhes humanos quanto por uma narrativa não-linear, envolvendo um grande elenco e abrindo mão da presença de um único personagem central.

Heavy Rain: The Origami Killer pode ser considerado uma seqüência espiritual de *Indigo Prophecy*, um dos jogos mais inteligentes do PlayStation 2. A mecânica desta continuação será parecida: uma espécie de adventure em que você controla livremente o seu personagem e deve executar comandos direcionais ou apertar os botões indicados na tela para fazer escolhas rápidas nos diálogos, combates ou em cenas de interatividade com o cenário. Mas, para quem jogou *Indigo*, imagine algo muito mais refinado.

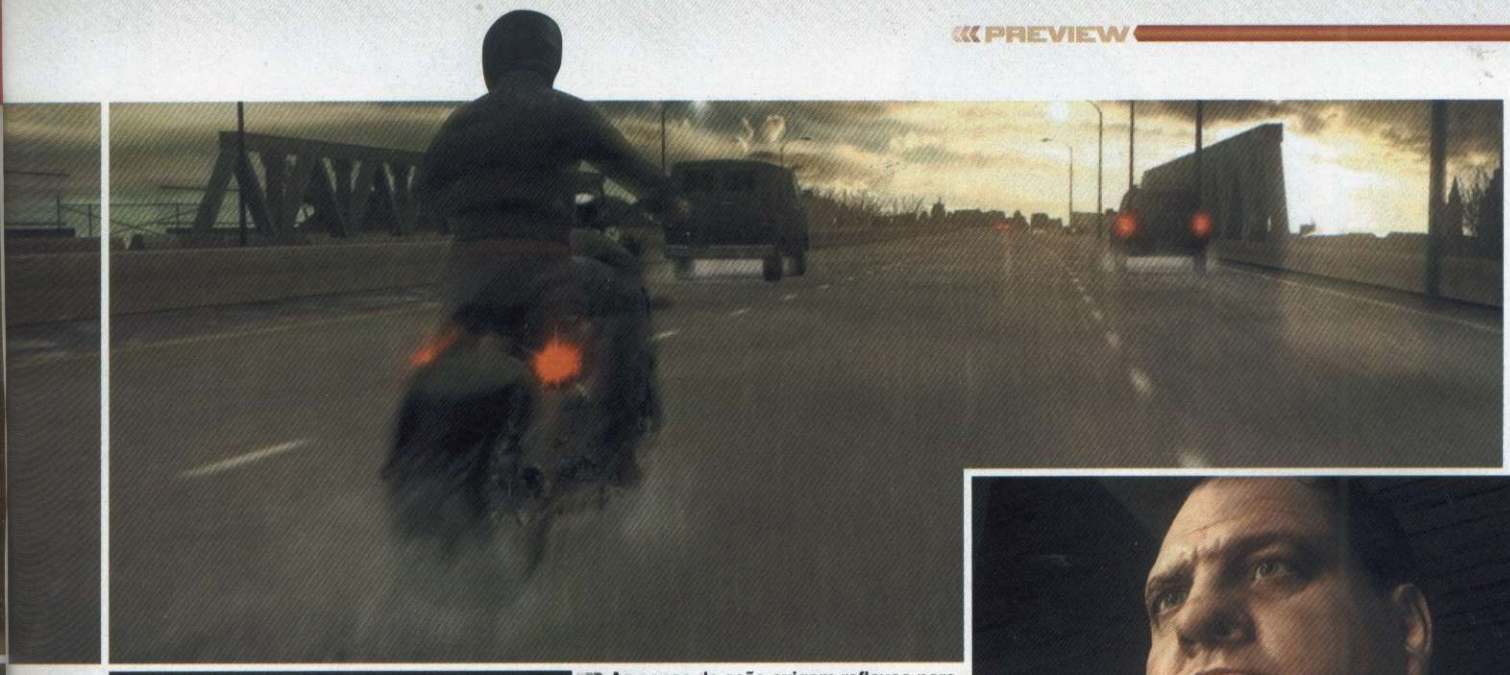
Entre as novidades, está a solução para o eterno problema de jogos com câmeras fixas: a mudança de valores do direcional ao pular de uma tela para outra, o que faz com que o jogador fique sem saber qual direção apertar para continuar em frente e causa aquela já conhecida confusão. Em *Heavy Rain* não será possível fazer

O QUE ESPERAR

- ☑ Diversos pontos de vista
- ☑ Olhos assustadores
- ☑ Enredo intrigante
- ☒ Acontecimentos previsíveis
- ☒ Mais do mesmo



Nada de animações, apenas absurdas cenas em tempo real rolam no vídeo de apresentação



As cenas de ação exigem reflexos para apertar os botões que pipocam na tela

As opções de interações, decisões e eventos são absurdamente variadas

o personagem andar com o direcional, mas com o botão **R2**, como se fosse um acelerador de carro. Aperte e o personagem vai andar para frente. Os analógicos entram em ação quando for preciso mudar a direção do movimento. Outra adição é que, para mudar de direção, o personagem primeiro move a cabeça para a direção desejada e só depois gira o corpo, o que dá mais naturalidade aos movimentos.

O realismo que você vê nas imagens desta matéria é só a primeira camada. Somente vendo o game rodar para se ter uma noção do clima intenso e impressionante do jogo, com simulação climática capaz de transmitir a sensação de medo sem usar elementos óbvios, apenas combinando efeitos primorosos de iluminação com cenários que causam inquietação simplesmente por serem tão normais e reais.

Outro elemento inédito é um sistema de captura dos movimentos do olho humano. Pior do que simular movimentos da boca, sempre foi difícil dar olhos realistas aos personagens virtuais. Isso não parece mais ser problema: a tecnologia usada pela Quantic Dream permite captar e copiar movimentos velozes e praticamente imperceptíveis dos olhos e reproduzi-los de forma assustadora, inovação que certamente vai se tornar padrão nos jogos futuros.

O ASSASSINO DO ORIGAMI

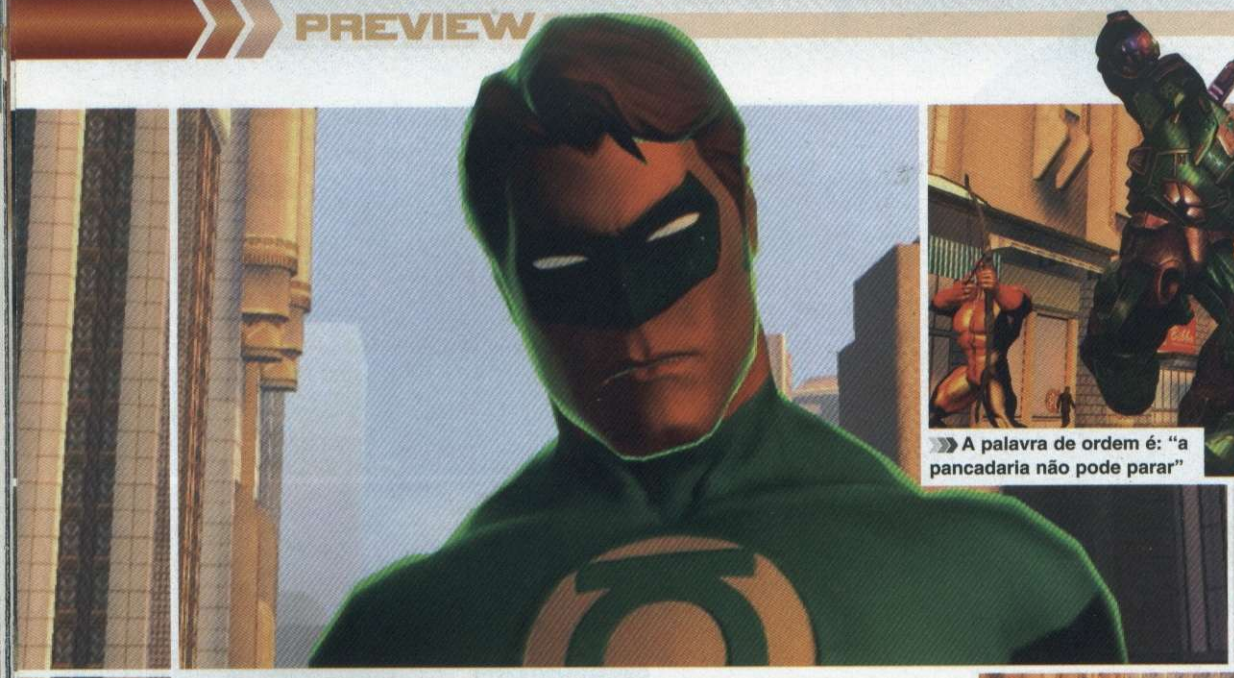
Sua missão em *Heavy Rain* ainda não foi revelada, mas sabe-se que o foco da trama é o criminoso conhecido como "Assassino do Origami", um serial killer que mata mulheres e as empalha, para simular cenas do cotidiano. O assassino deixa um origami na cena do crime, como se necessitasse de uma assinatura extra para sua já macabra obra.

O vídeo demonstrativo revela apenas um dos personagens controláveis: Madison, jornalista dedicada a descobrir quem é o assassino. A mulher segue suas pistas e encontra uma casa suspeita. No lixo, um sapato feminino aumenta sua inquietação. Madison invade a casa e encontra diversas vítimas empaladas, mas é surpreendida pelo assassino, que acabou de voltar e começa a persegui-la pela casa em uma cena onde o jogador deve apertar os botões que pipocam em diferentes pontos da tela para sobreviver.

Segundo David Cage, produtor do game, a cena que o vídeo exibe é apenas uma das possiibilidades e pode nem fazer parte do produto final, pois ele não quer que os jogadores tenham qualquer idéia do que vai acontecer. Mas, segundo Cage, no contexto exibido, haveria uma gama absurda de possibilidades e escolhas, desde a invasão da casa (seria possível entrar pela porta dos fundos, pela janela da cozinha, pela porta da frente ou diversos outros meios de acesso, cada qual deixando rastros diferentes da invasão e levando a conseqüências únicas no futuro) até variações no que acontece a partir do momento em que o maníaco entra na casa (David afirma que existem mais de 30 esconderijos na casa, e que é possível optar entre telefonar para a polícia, fugir para chamá-la pessoalmente, gritar por socorro, confrontar o assassino ou, o que pode encerrar o game prematuramente, até matá-lo).

As possibilidades são tantas que Madison pode até morrer na luta e isso terá caráter definitivo, ou seja, não será possível usar um "Continue". Se isso acontecesse, o jogador seria obrigado a controlar outro personagem, com outro ponto de vista da história – um investigador envolvido no caso do serial killer, por exemplo. David Cage não revelou quantos serão os personagens controláveis, mas confirma que serão muitos e suficientes para transformar o enredo em uma complexa rede de informações e acontecimentos individuais.

Por Maurício Cadarn



A palavra de ordem é: "a pancadaria não pode parar"

O QUE ESPERAR

- ☑ Caos total e supremo
- ☑ Criações (ainda mais) bizarras
- ☑ Todos contra o Super-Homem
- ☒ Pedestres Felizes
- ☒ Destruição de cenários

DC UNIVERSE

→Produtora: WBIE
→Distribuidora: Sony Online
→Console: PS3
→Gênero: MMORPG
→Lançamento: 2009
→Expectativa: ★★★★★

Controle livremente heróis e vilões famosos ou crie os seus personagens

Em uma era onde os heróis de revistas em quadrinhos parecem fazer mais sucesso em filmes e seriados (como *Smallville*) do que nos próprios gibis, nada mais normal que abusar de outras mídias que facilitem a imersão nos universos dos quadrinhos, como os videogames, para conquistar novos (e velhos) fãs.

DC Universe Online promete cumprir a velha promessa de inserir o jogador dentro do universo dos seus heróis e vilões favoritos. Para tanto, a WBIE trabalha em conjunto com a Sony Online para criar um mundo virtual que será sede do seu MMORPG, ou seja, um RPG para ser jogado exclusivamente online com a partição de dezenas de jogadores simultaneamente.

Para entrar na partida, você poderá escolher um herói ou vilão da vasta lista de personagens da DC Comics. Caso queira ser diferente e usar a imaginação, poderá combinar características e poderes de personagens famosos para criar o seu próprio ser original.

Por trás do projeto está Jim Lee, desenhista de primeira linha que trabalha com as editoras Marvel e DC há muitos anos. Além de participar no design de personagens, Lee também cuida da supervisão do projeto para garantir que o jogo tenha a cara ideal para representar o universo DC.

Além da total liberdade para explorar cenários gigantescos (reproduções de Gothan City e Metrópolis, por exemplo) e entrar em quebra-paus titânicos, o jogador será incentivado a participar de missões grandiosas em grupo e, muitas vezes, terá que balancear a quantidade de heróis e vilões para participar da tarefa.

Cada personagem conta com os seus poderes típicos, por mais difíceis de reproduzir que sejam

Além da pancadaria livre haverá também missões

EXPERIÊNCIA

Como é comum em MMORPGs, você vai começar com um personagem fraco e, provavelmente, sem todos os seus poderes-padrão. Será preciso ganhar pontos de experiência em combate e em missões para conseguir evoluir seu herói, vilão ou monstro.

A CAÇADA COMEÇOU!
NEED FOR SPEED
UNDERCOVER
www.needforspeed.com
PRODUCTS RANGE FROM RATING PENDING TO TEEN
RP-T
Violence
Mild Lyrics
Mild Suggestive Themes
ESRB CONTENT RATING
www.esrb.org
Visit www.esrb.org for rating information.
XBOX 360. LIVE
Wii
NINTENDO DS.
PC
DVD-ROM

Por Maurício Cadarn

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

→ **Produtora:** Konami
→ **Distribuidora:** Konami
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Esporte
→ **Lançamento:** Novembro de 2008
→ **Expectativa:** ★★★★★

Novas licenças oficiais e simulação da vida de um jogador são atrações do novo futebol

Depois do desastre que foi a versão 2008 de *Pro Evolution Soccer*, um jogo cheio de defeitos e com qualidade técnica tão fraca que parecia uma versão de Play 2 forçada a rodar no PS3, *Pro Evolution Soccer 2009* é a chance de redenção para a série na nova geração. Ou talvez não ainda...

Há algumas novidades interessantes para o novo simulador de futebol, como o licenciamento exclusivo da Liga dos Campeões da UEFA, um dos mais importantes torneios do Europa. É mais uma adição importante para a série, que vem conquistando boas licenças européias com o passar do tempo. Os times ingles Liverpool e Manchester United, por exemplo, serão reproduzidos com todos os detalhes que uma licença oficial permite, com brasão e uniformes completos.

Outra novidade é a estréia do modo Become a Legend, na qual seu desafio será controlar a vida esportiva de apenas um jogador. No clássico Master League a idéia é administrar um time, mas no Become a Legend você terá preocupações referentes apenas ao jogador escolhido. Entre suas obrigações, você deve cuidar da manutenção do passe (compra, venda e transferência), treinamentos variados para desenvolver diferentes aspectos físicos e controlar o sujeito nas partidas.

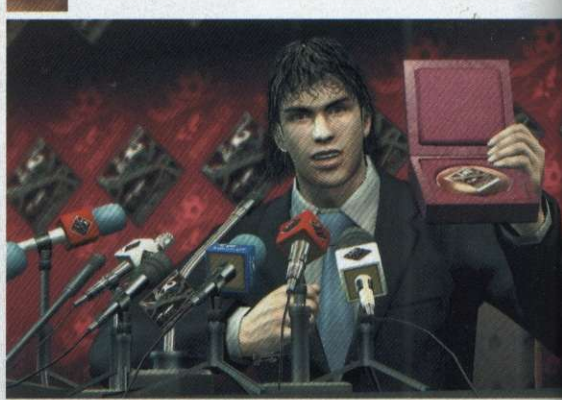
Pelo que as imagens divulgadas oferecem como pista, no Become a Legend será avaliada cada ação do jogador. Passes precisos, chutes certeiros e bom posicionamento serão convertidos em pontos que vão fazer a diferença na evolução do jogador. Pouco foi divulgado oficialmente a respeito de outras formas de interação com o atleta, mas o que vimos promete ser uma experiência que fará com que o jogador (humano) envolva-se ainda mais na simulação. Esta novidade poderá ser vivida no modo offline ou online, porém ainda não temos informações de como será a forma escolhida para envolver seu atleta em competições multiplayer.

Passes e lances corretos valem pontos na simulação solo

O que aumenta o medo de sofrer outra decepção (como na versão anterior) é a aparente estagnação no que diz respeito ao visual do jogo, que parece ter evoluído muito pouco. Porém a Konami promete a experiência mais realista da série, com movimentação ainda mais complexa e análise de mais fatores, como clima e gramado, para influir na condição e reações dos atletas.

Com a série *FIFA*, da EA, cada vez melhor e atraente, é bom que desta vez *PES* agrade.

A nova atração é o modo Become a Legend, no qual você vai controlar apenas um jogador



CM8

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

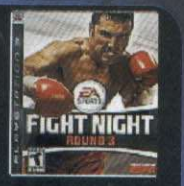
WEB VENDAS (19) 3308-6998

DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

consulte R$ 149,00 R$ 179,00 R$ 179,00

Preço Imbatível
R$ 99,00 cada



R$ 79,00 cada

PlayStation 3
80 GB - Metal Gear 4
R$ 1.999,00

PSP - God of War
R$ 699,00

PSP - Core Edition
R$ 599,00

R$ 99,00
SUCESSO DE VENDAS

TODO O SITE 10X S/ JUROS

VISA

DESCONTO 10% BOLETO

ENTREGA VIA SEDEX CORREIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R$ 169,00 cada

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Por Maurício Cadarn

O QUE ESPERAR

- [x] Ataques absurdos
- [x] Chefes gigantes
- [x] Ação de primeira
- [x] Vingança Prinny (tsc)
- [x] Restauração da honra prinny

Combos estilosos e máquinas com ataques devastadores fazem parte do arsenal prinny

PRINNY
ORE GA SHUJINKO DE IINSUKA

→ **Produtora:** Nippon Ichi
→ **Distribuidora:** Nippon Ichi
→ **Console:** PSP
→ **Gênero:** Ação/Plataforma
→ **Lançamento:** Novembro de 2008 (Japão)
→ **Expectativa:** ★★★★★

O pingüim mais sofrido dos videogames vai apanhar ainda mais em sua aventura solo

Quem jogou qualquer uma das três versões de *Disgaea* sabe: a raça que mais sofre abusos por parte dos protagonistas – e até dos coadjuvantes – é a prinny. Os pobres pingüins com asas de morcegos e pernas de pau compõem a ralé dos exércitos do mal e são incompetentes a ponto de não conseguir manter uma postura de combate digna na frente dos seus adversários. Tudo que eles sabem fazer é dizer "dood" (variação de "dude", que significa "cara", na gíria norte-americana) e explodir pelas razões mais idiotas, pois eles são altamente explosivos

Pois bem, o sofrimento dos pinguins proporcionou tantas risadas para os fãs da série que a Nippon Ichi decidiu fazer um game só para os pinguins. *Ore Ga Shujinko de Iisuka?* pode ser traduzido como "Será que eu posso ser protagonista?". Claro que pode... e vai!

Previsto como exclusividade para PSP e com lançamento garantido também para o Ocidente, *Prinny* será um game de ação que segue os moldes do gênero plataforma, ou seja, diferente de *Disgaea*, uma série de puro RPG táctico.

O esquema aqui é fácil e divertido: percorrer cenários 2D repletos de raças de inimigos (todos extraídos da mitologia de *Disgaea*), pular serelepe para coletar itens ou escapar de inimigos e ainda encarar chefões gigantes do tamanho da tela.

Apesar de ter seu próprio jogo, os pingüins não vão encarar uma missão nobre por sua própria vontade: eles continuam verdadeiros paus-mandados e vão ter que caçar os doces roubados de Etna, a garota que lidera os prinnies em Disgaea e adora descontar sua raiva neles.

Seu papel é controlar mil prinnies (um de cada vez) em uma jornada pelo mundo dos demônios. O número absurdo de pingüins, na verdade, remete a número de vidas disponíveis para alcançar o final da aventura. Os pingüins terão diferentes habilidades (que serão conquistadas pelo caminho) para atacar e interagir com os elementros do cenários e, em algumas situações, poderão até usar veículos para intensificar seu poder de ataque.

Pode esperar por muitas piadas e um enredo hilariante, especialidades da Nippon Ichi.

Os inimigos vão usar técnicas que lembram as vistas na série Disgaea

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

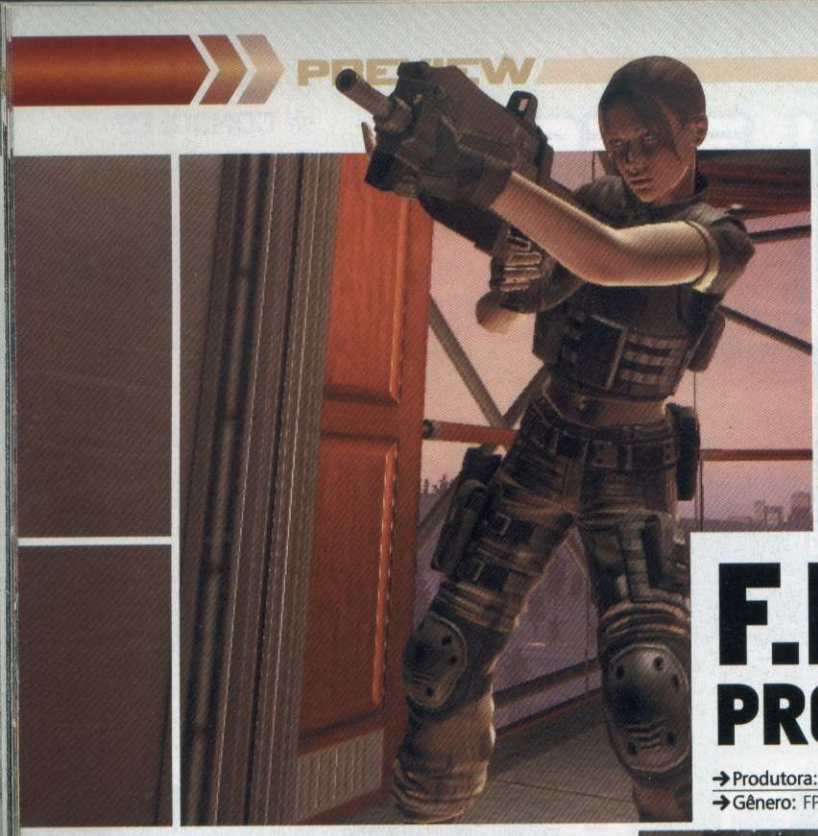
MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Por Maurício Cadarn



Muito mais sangue, monstrengos gosmentos e estômagos embrulhados

F.E.A.R. 2
PROJECT ORIGIN

→ **Produtora:** Monolith
→ **Distribuidora:** Warner Bros.
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** FPS
→ **Lançamento:** Novembro de 2008
→ **Expectativa:** ★★★★★

Prepare-se para ação e terror sobrenaturais

A primeira versão de *F.E.A.R.* fez jus ao nome e conseguiu dar calafrios absurdos de medo com sua mistura de ação e terror paranormal. A garotinha macabra responsável pela maior parte dos sustos do primeiro game, Alma, está de volta em *F.E.A.R. 2: Project Origin*, uma promessa de terror virtual ainda mais agressivo.

O protagonista da vez é Michael Beckett, um agente da Força Delta que ganhou habilidades paranormais por meios cirurgicos. A missão do sujeito está relacionada com a história do primeiro jogo: ele terá que caçar Genevieve Aristide, presidente da Armacham, uma organização que realiza experiências genéticas com evolução psíquica artificial. O problema é que, devido a estes experimentos, seres muito perigosos foram criados e estão à solta por aí.

Um dos principais trunfos de *F.E.A.R.* é o permanente e quase palpável clima de tensão. Você nunca vai conseguir relaxar, pois a combinação de trilhas sonoras sinistras e o visual obscuro dos cenários gera sempre a impressão de que alguma coisa ruim vai acontecer a qualquer momento (e o tempo todo!). E não é só impressão: coisas terríveis acontecem a toda hora, monstros pulam dos lugares mais improváveis para testar a resistência do seu coração, criaturas abissais destroçam pessoas na sua frente e inimigos velozes vão levá-lo ao desespero quando você perceber que não é tão fácil acertá-los com armas convencionais. Felizmente Michael conta com algumas habilidades que vão salvar a sua pele, como a chance de enxergar a ação em câmera lenta, para aumentar a chance de tiros certeiros.

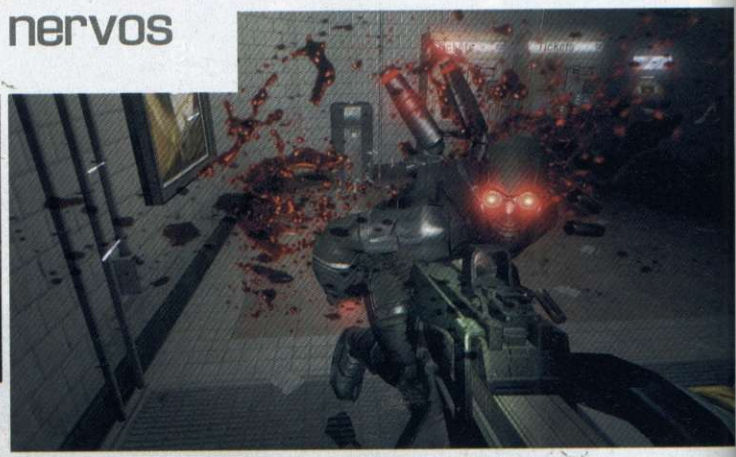
Outro elemento a serviço do terror são as aparições sobrenaturais de Alma, cenas capazes de assustar o jogador mais metido a corajoso. Qualquer marmanjo sabe como lidar com monstros gosmentos ou seres vindos do inferno só para sacanear agentes do governo, mas lidar com uma garotinha sombria que devasta de forma sanguinária os agentes à sua volta é algo que certamente traz inseguranças ao inconsciente do jogador. A uso de crianças como servos do mal é típico dos filmes japoneses de horror e os produtores de *F.E.A.R. 2* garantem que vão adicionar outros elementos do gênero, portanto podemos contar com situações ainda mais pertubadoras nesta continuação.

O QUE ESPERAR

- ☑ Garotinhas amaldiçoadas
- ☑ Sustos = gritinhos histéricos
- ☑ Violência explícita
- ☒ Esconderijos seguros
- ☒ Direitos humanos

Criaturas surgem do nada para testar os seus nervos

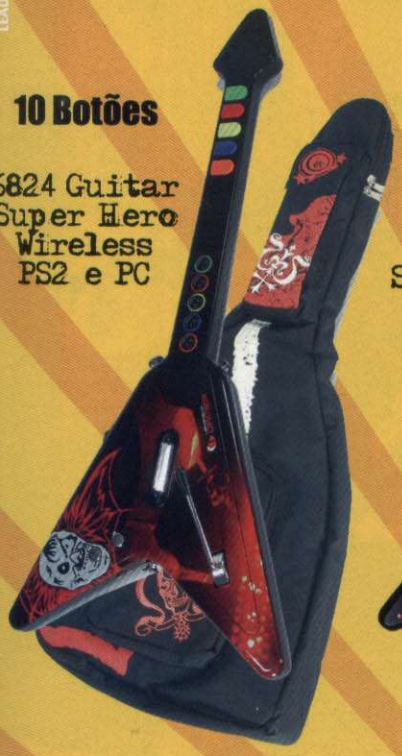
Desde Condemned 2, monstros enfaixados estão na moda... e ainda assustam muito



www.leadership.com.br

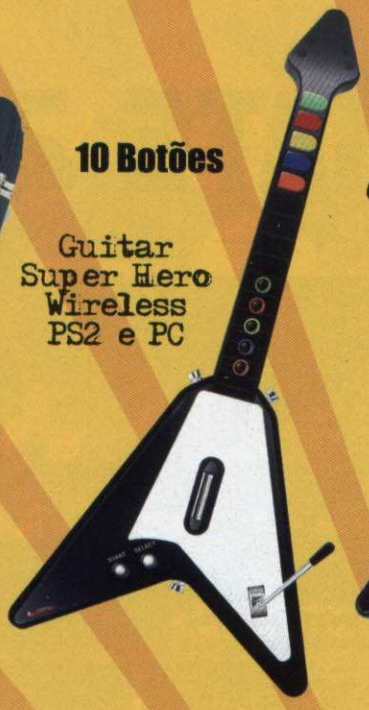
10 Botões

6824 Guitar Super Hero Wireless PS2 e PC

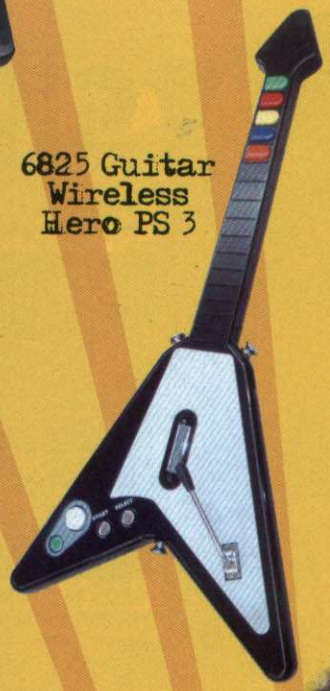


10 Botões

Guitar Super Hero Wireless PS2 e PC



6825 Guitar Wireless Hero PS 3



6822 Guitar Hero Wireless PS2

Pratique música com a Leadership Gamer.

6829 MINI BATERIA ROCK BAND PARA PS2 / PS3

6828 BATERIA ROCK BAND PARA PS2 / PS3

6833 TAPETE DANCING PARA PS2 / PS3

LEADERSHIP GAMER

Conheça nossa linha nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Em todos os momentos com você.

Claro idéias

Conheça os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

SONIC JUMP 2

Teste os seus reflexos e escale plataformas a toda velocidade

> **Produtora:** Tectoy
> **Gênero:** Aventura
> **Preço:** R$ 10,00

EM SUAS AVENTURAS CLÁSSICAS, SONIC TINHA COMO DESAFIO BÁSICO PERCORRER CENÁRIOS HORIZONTAIS EXTENSOS, sempre na maior velocidade possível para salvar animais inocentes das mãos do seu maior inimigo, o Dr. Robotinik. Em Sonic Jump 2 ainda há animais em perigo e o cientista insiste em suas maldades, porém a corrida rola em um sentido diferente: para cima e avante. Sonic Jump 2 conta com 21 fases nas quais sua missão é pular de uma plataforma para outra e nunca parar de subir. Há diversos inimigos que vão tentar derrubá-lo, mas Sonic conta com suas habilidades tradicionais de ataque, como sua forma de bola, e pode destruir os adversários sem precisar parar de correr. É preciso coletar as argolas pelo caminho para ganhar pontos e garantir a energia para o marsupial azul.

Existem os tradicionais chefes de fase para incrementar o desafio e testar as habilidades de Sonic. Graças aos controles simples e dinâmicos de Sonic Jump 2, as batalhas equilibram dificuldade e diversão na dose certa, exigindo apenas atenção e bons reflexos.

© 2007 SEGA Corporation. "SEGA", "SEGA Mobile" and "SONIC THE HEDGEHOG" characters are registered trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.

WANTED

Prove o seu valor e entre para um clã de assassinos

CHEIO DE ESTILO, com ótimo enredo e estrelado pela deusa Angelina Jolie, o filme O Procurado é sucesso garantido nos cinemas brasileiros. O game segue a mesma premissa do filme e o coloca no controle de Luscious Fox, herdeiro de uma linhagem de assassinos. Seu objetivo é encarar fases repletas de ação, tiroteios e muita pancadaria de primeira qualidade. O nível de dificuldade é alta e você precisa provar que merece fazer parte de um clã de assassinos.

> **Produtora:** I-PLAY
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

© 2008 I-play. TM Digital Bridges Ltd

DEVIL MAY CRY

Controle o maior caçador de demônios do mundo dos games

> **Produtora:** GLU
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

© 2008 CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved.

DANTE É O CAÇADOR DE DEMÔNIOS MAIS FAMOSO DA GERAÇÃO PLAYSTATION e, para aumentar o alcance de sua caça aos seres diabólicos, ataca também nos celulares. Com visão aérea da ação, ficou mais fácil ver todos os inimigos e decidir quais alvos estão ao alcance da sua espada ou quais devem ser eliminados com suas armas de fogo, as pistolas Ebony e Ivory. O ápice da ação rola quando surgem os chefões, como a aranha gigante que ataca com bolas de fogo e lava, inimigo clássico da série Devil May Cry.

A MÚMIA 3

Destrua criaturas milenares nesta adaptação cinematográfica

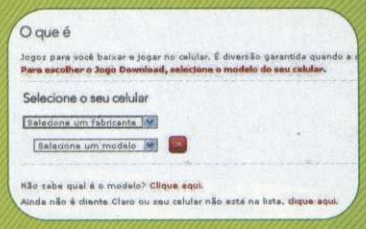
COM UMA HISTÓRIA TÃO REPLETA DE AÇÃO, COMBATES, MONSTROS E PERSEGUIÇÕES FRENÉTICAS, o filme A Múmia: Tumba do Imperador Dragão é uma proposta irrecusável para os videogames. A Múmia 3 captou com perfeição o clima de aventura e ação do filme e oferece nove fases em cenários da China, com direito a exploração de cavernas e tumbas. Todas as fases impressionam com belíssimos cenários e visual de nova geração. Além do óbvio ritmo de ação em combates, que permite uso de pistolas e granadas, há também muitos quebra-cabeças para testar a sua memória e raciocínio.

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Aventura
> **Preço:** R$ 10,00

© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos

Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE SETEMBRO

1. BATMAN - O CAVALEIRO DAS TREVAS
2. KUNG FU PANDA
3. PICA-PAU
4. SONIC AT THE OLYMPIC GAMES
5. FIFA MANAGER 08

Por Fabrício Caleffi

EXCELÊNCIAS

SONHO
Imagine bater em vilões e eles ainda darem dinheiro depois da surra!

JOGOS ORIENTAIS
Quantidade absurda de jogos tipicamente japoneses para passar o tempo

MAIOR E MELHOR
A mecânica de Yakuza 2 é idêntica à do primeiro game, mas a história é melhor e mais longa

AQUI TEM

- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Localização das 100 chaves
- ☑ Dicas para vencer os chefes

YAKUZA 2

→ **Produtora:** Amusement Vision → **Distribuidora:** SEGA → **Console:** PS2 → **Gênero:** Ação

Após muito tempo de espera, a versão ocidental de Yakuza 2 chega para esquentar o PlayStation 2

Yakuza foi o game de PS2 que proporcionou a muitos "sonystas" a sensação maravilhosa daqueles que puderam jogar *Shenmue*, também da SEGA, no Dreamcast. Com roteiro cheio de reviravoltas e digno das grandes produções de Holywood, você encarnava Kazuma Kiryu, um yakuza em conflito entre seus sentimentos e sua família mafiosa. Em *Yakuza 2*, você encarna novamente o mesmo personagem, agora tentando recomeçar a vida de uma maneira honesta (como ele mesmo se refere), mas que acaba mais uma vez em meio à guerra entre os clãs yakuza.

Para quem jogou o primeiro, a mecânica do jogo permanece a mesma, tanto nos controles quanto no visual – ambos muito bons, por sinal. Se não jogou, não se preocupe em ficar perdido na história, já que logo no começo do game há a chance de "relembrar contecimentos passados" e você pode ver um resumão com os principais acontecimentos do primeiro game. Além da animação inicial – que dura mais de uma hora, caso você reveja os fatos do primeiro game –, o game é quase um filme interativo. É fácil entender o porquê do jogo ocupar todo um disco de 8.5 gb, depois de ver tantas animações longas, mas acredite, elas só tornam o jogo ainda mais envolvente.

A parte sonora, infelizmente, também não sofreu modificações desde o primeiro game. Isso se traduz em trilhas sonoras um tanto chatas – principalmente quando se anda muito pelas cidades –, e efeitos esquisitos, como as finalizações, em que o som dos crânios batendo no concreto lembra o de cabeças de zumbis explodindo. Os loadings também continuam aos montes, apesar de rápidos, mas chegam a parecer desnecessários tamanho o número.

Sons e loadings à parte, o jogo oferece horas de entretenimento, tanto com a história muito bem construída, como nos minigames e entretenimento para todos os gostos – pense em um *GTA* versão nipônica –, além de missões extras para você evoluir seu personagem.

Entender inglês ou japonês é necessário para tirar o máximo proveito do game e entender a história cheia de traições e referências cruzadas entre os personagens.

Ao final da obra, além da satisfação, ficamos imaginando se veremos o projeto *Yakuza 3*, já em produção para Play 3 no Japão, nos continentes ocidentais.

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráficos: ★★★★☆
Controle: ★★★☆☆
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★★☆

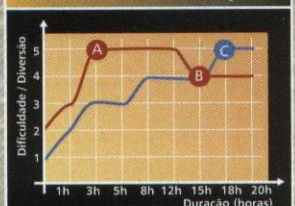
NOTA FINAL 9,0
EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★★☆
Atrações Extras: ★★★★★
Sistema de câmera: ★★★☆☆
Chefes: ★★★★★

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

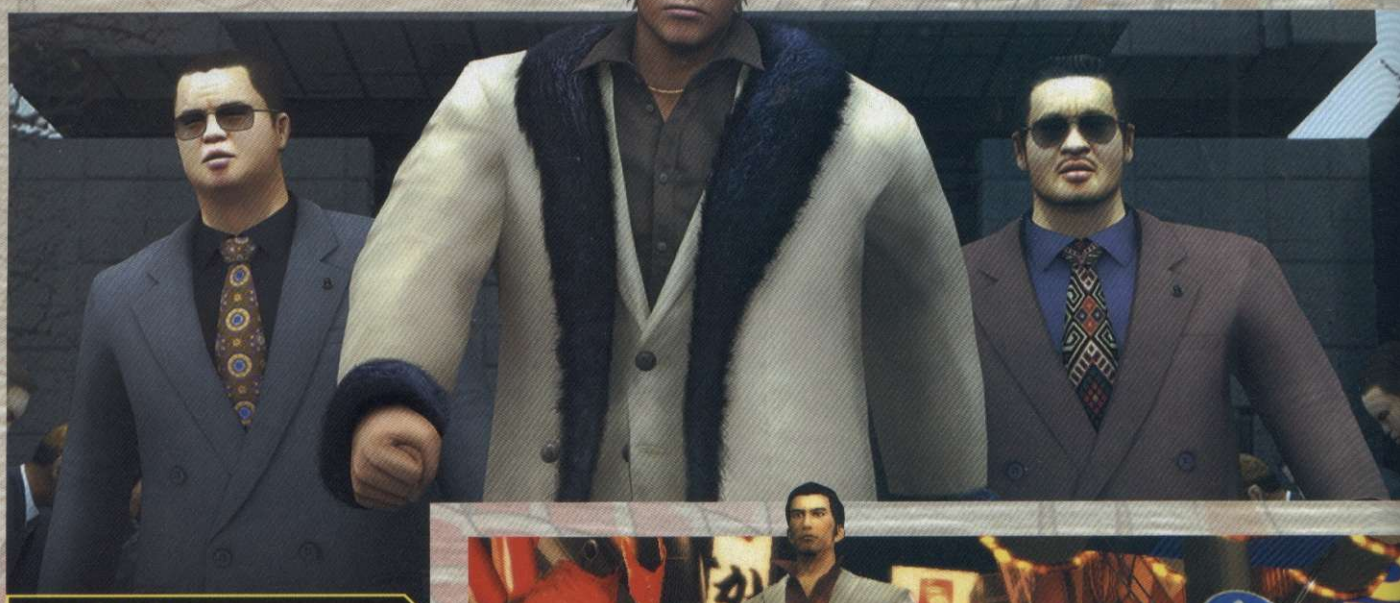


Dificuldade Diversão

(A) Em cinco horas de jogo você já terá status suficiente para realizar diversos golpes, além de poder ir a todas as atrações das cidades.
(B) Próximo ao final do jogo, a coisa pode começar a entediar um pouco.
(C) A dificuldade do game é bem dosada e progressiva, mas no Osakan Castle, a coisa pega feio, principalmente no penúltimo chefe do game.

BRASILEIRO? CERTEZA?

Imagine nossa surpresa durante a partida quando nos deparamos com um chefe brasileiro. É isso mesmo, no final do quinto episódio, a primeira das lutas é contra um brasileiro, o poderoso Robison Caetano di Sciuva (leia-se "da Silva"), um barbado, branquelo, vestindo peles e carregando um machado. Exatamente como....os nórdicos faziam! Além da gafe para um sobrenome tão simples (pelo menos para nós), o cara não tem nada de bazuca e muito menos com o nosso atleta Robson Caetano da Silva, possível fonte inspiradora.



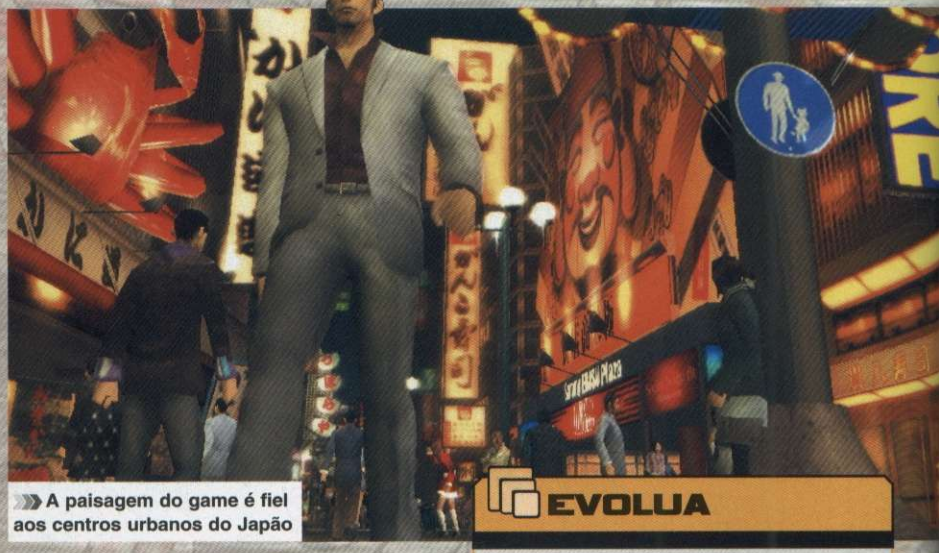
ROTEIRO

THE BLOODSTAINED NOTE

1. Examine o último túmulo à esquerda. Caso queira relembrar os principais acontecimentos do primeiro *Yakuza*, escolha "Yes" em todas as perguntas; ou escolha "No" e "Yes" para sair. Ao encarar os bandidos, começa o tutorial. Na primeira lição, aperte ■, ■, ■, ■, ▲. Em seguida, aproxime-se do inimigo, aperte ● para segurá-lo e derrube-o com ■ ou ▲. Na terceira, aproxime-se de algum objeto e aperte ● para pegá-lo, então use ■ ou ▲ para bater com o objeto. Na quarta lição, simplesmente segure L1 para se defender. Na última lição, agarre um inimigo (●), vá perto de alguma estrutura do cenário e aperte ▲ para acabar com o coitado – este movimento chama-se HEAT e pode ser feito segurando objetos. Após detonar todos os bandidos, selecione "Yes" apenas se quiser repetir o tutorial.

2. Já na cidade, converse com todas as pessoas que tiverem uma seta verde sobre suas cabeças para conseguir ajuda ou itens. Siga em frente e, após ouvir a conversa do rapaz, siga até o ponto vermelho no mapa e acabe com os brigões. Siga para o outro ponto no mapa e não evite brigas para juntar dinheiro e experiência para aumentar suas habilidades (aperte START e selecione "Status").

3. Chegando no local, prepare-se para encarar a segunda parte do tutorial. Comece atacando os inimigos e aperte ← no analógico e ■ ou ▲ para acertar os que estiverem às suas costas. Na lição seguinte, segure R1 e movimente-se. Na última lição, segure R1 e pressione ✖ para se esquivar dos golpes. Quando o indicador do tutorial sumir da base da tela, acabe com os bandidos. Ao final, novamente você poderá repetir ou não o tutorial.



A paisagem do game é fiel aos centros urbanos do Japão

4. Após salvar a garota, entre no clube Shine (ao lado dela) e acabe com os mafiosos. Ao encarar Daigo vai rolar um tutorial explicando que, contra certos inimigos, um contador surgirá na tela; pressione então rapidamente R2 para preencher a barra de HEAT e em seguida ▲ para acabar com eles. Salve o jogo e selecione "Yes" em "Are you sure you wish to cancel saving?", já que isto pode causar alguma confusão.

THE DRAGON OF KANSAI

5. Siga pela esquerda e, quando o rapaz o parar, selecione a segunda opção para acabar com o folgado. Prossiga e encontre Kurokawa, o homem de terno rosa (ele será um importante informante, portanto guarde sua fisionomia). Prossiga e fale com o garçom próximo à esquina com o Save Point (a cabine telefônica com um grande S). Continue pela mesma rua e entre no cabaré Grand, à esquerda, no final da rua. Converse com o homem à esquerda, volte e fale com Kurokawa para conseguir o ingresso da área VIP. Antes de voltar ao cabaré, fale com o homem à direita, parado em frente ao restaurante. Entre na rua do Save Point, fale com o gordo à esquerda e use a primeira opção. Acabe com ele e volte ao cabaré. Suba a escada à direita e, após a animação, hora de mais pancadaria. Use o HEAT para jogar adversários pela escada e pela varanda para terminar logo a briga. Fora do cabaré, volte até o telão na ponta direita desta mesma rua.

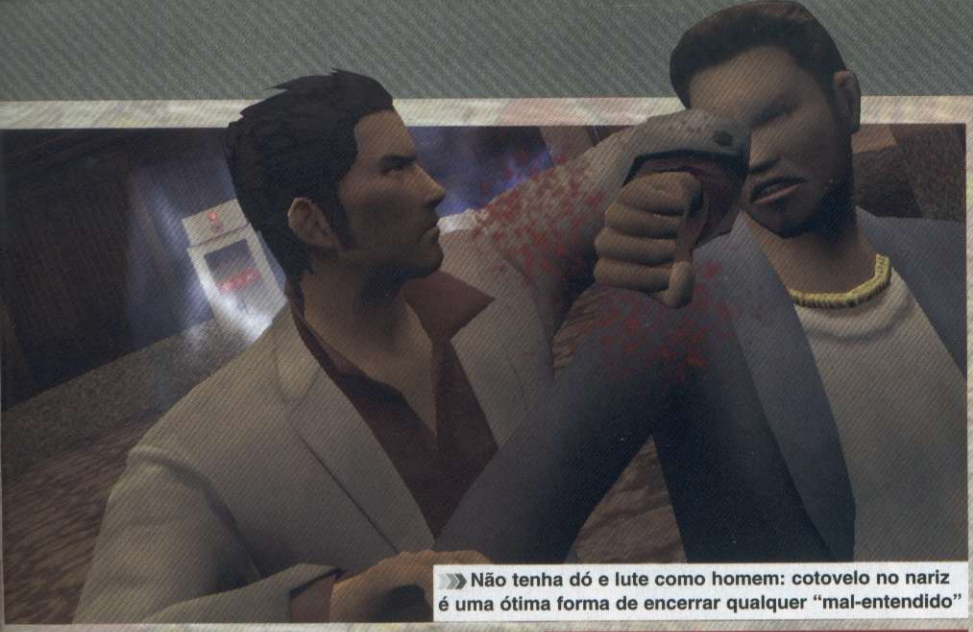
THE YAKUZA EATER

6. Daigo está à sua espera, então cabe a você passear antes pela cidade ou falar com Daigo e selecionar "I'm ready" para partirem. Daqui em diante, preste atenção aos pontos brilhantes no chão, eles indicam a localização de chaves para liberar itens trancados em armários nas cidades.

EVOLUA

Realizar boas ações, bater em bandidos e até comer e beber em bares e restaurantes rende pontos de experiência que servem para adquirir novas habilidades e se fortalecer. Entre em "Status" no menu de pause para gastar seus pontos em três quesitos:

- **Shin (Alma):** aumenta as possiblidades de usar o HEAT Gauge nos combates.
- **Gi (Técnica):** ensina novos golpes.
- **Tai (Corpo):** aumenta a energia.



Não tenha dó e lute como homem: cotovelo no nariz é uma ótima forma de encerrar qualquer "mal-entendido"

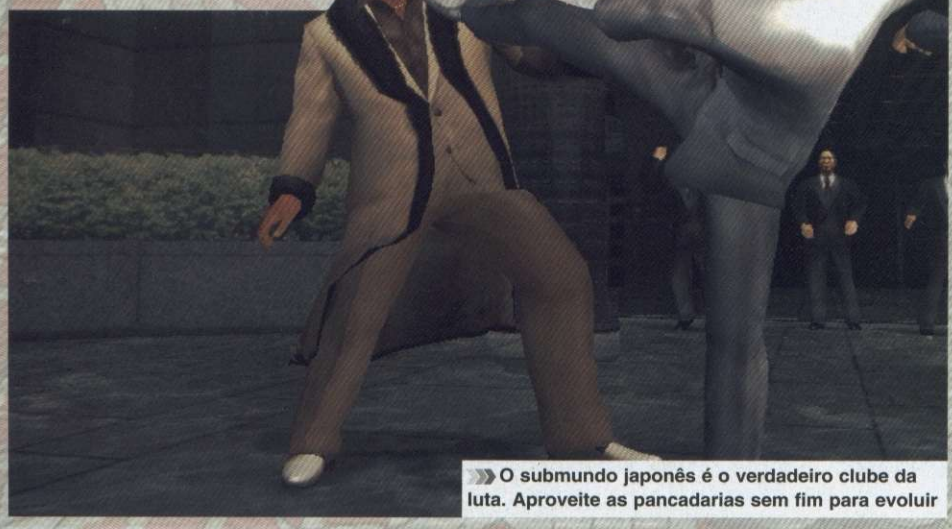
7. Após partir, entre no prédio e suba todas as escadas. Chegando à sala redonda, desequipe-se de tudo e ponha todos os itens na caixa metálica. Entre pela porta com os seguranças. Depois da animação, acabe com os homens de Ryuji, volte à sala redonda e equipe-se novamente. Seu objetivo é sair do prédio. O caminho é bem óbvio, então nossa dica vai para quando encontrar inimigos segurando poltronas: golpeie-os duas vezes e esquive-se de suas investidas; pegue as poltronas para acabar com os demais inimigos. Ao sair do prédio, encare Ryuji. Quando derrubá-lo, aproxime-se e aperte ▲; prepare-se para alguns quick-time actions durante a luta.

OMI'S FOUR KINGS

8. Seguindo pela rua, vire para cima e fale com Kurokawa na entrada da ponte, depois vá até o ponto indicado no mapa. Volte até o carro, pressione ✖ para pegar Kaoru e corra com ela de volta para o bar – tome cuidado para não trombar nos pedestres, pois isso consome tempo precioso. Após deixar Kaoru no bar, passeie pela cidade até Tamiyo ligar. Aproveite para conversar com as pessoas e pegar algumas Locker Keys. Se encontrar um senhor vestindo terno amarelo e acompanhado por duas mulheres, trombe nele para ganhar 100.000 yen pelo "incômodo".

9. Quando Tamiyo ligar, compre Bandages em alguma loja e entregue-as para Tamiyo. Depois da animação, siga para o local indicado no mapa e fale com o segurança. Como ele não o deixará entrar sem um convite especial, fale com o homem do outro lado da rua e siga até o Club SEGA, na direção nordeste.

10. Entre, fale com o homem à direita e pegue um gatinho na máquina ao lado. Entregue-o para o homem e fale com ele novamente. Na pergunta, selecione "All right". Antes de sair, fale com o homem na máquina de bichinhos à esquerda da entrada e pegue um dos robôs para ganhar 30.000 yen e alguns pontos de experiência. Saia, vá até o ponto indicado no mapa e fale com o homem. Selecione "I don't think so" e acabe com ele. Suba, desça pelas escadas da ponte e siga até a indicação no mapa. Fale com o homem e ganhe o convite para jogar mahjong. No local indicado no mapa, fale com o segurança, converse com o homem mostrado na animação e selecione "It's your call". Fale com ele novamente e ›



O submundo japonês é o verdadeiro clube da luta. Aproveite as pancadarias sem fim para evoluir

pague 100.000 pela informação. Saia, volte para Iwao Bridge e fale com Kurokawa. Vá até o Shotbar Stijl, no ponto azul da rua que cruza a parte de cima do mapa, e fale com o barman. Volte à casa de mahjong, fale com o homem e selecione "Mention the cost of almonds". Após a animação, quebre a banca e volte ao Aoi, onde deixou Kaoru.

A HIDDEN PAST

11. O bar Serena é o seu novo esconderijo, onde você pode salvar o jogo e mexer na sua caixa de itens, basta passar pela porta amarela no mapa. Após conhecer seu novo lar, saia pela outra porta, receba a carta que o mendigo entrega e siga até o estacionamento em Shichifuku Street.

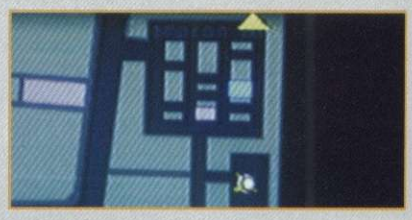
12. Fale com o homem cercado pela multidão, aceite seu desafio e toque-o enquanto ele corre pelo lugar. Feito isso, siga para a direita e salve o homem atacado pelos yakuza. Ele vai dar um cabaré, o Marietta, para que você o administre. Siga para o teatro do lado oeste e fale com o homem gordo parado a norte do teatro, próximo às escadas do Deborah. Aceite o serviço e vá ao parque a norte de onde você está. Ao receber uma mensagem no seu celular, pause, selecione Mail e leia. No parque, verifique o banco a nordeste para encontrar uma Locker Key. Vá aos cofres (ponto C no mapa), abra o cofre #14, mas não abra a caixa dentro dele. Desça pela Pink St., fale com o homem no beco a leste do cabaret Shine e derrote-o. Volte até o homem que pediu para fazer a entrega, persiga-o e soque ele. Feito isso, vá até um taxi – em qualquer uma das indicações – e siga para 'Tojo Clan Headquarters'.

13. Terminada a reunião, siga até o ponto indicado no mapa e fale com Yayoi para ganhar a Pheasant Key. Use-a para seguir por baixo das escadas à direita e entrar pela passagem marcada no mapa. Siga em frente, entre na casa e vasculhe o painel pendurado na parede. Entre no elevador secreto e pegue os itens espalhados pelo chão. Beba o White Miracle Tonic para ganhar experiência, equipe o Iron Breastplate e saia da mansão.

14. Contra o assassino, fique perto dele para que ele não possa usar a arma. Depois de vencê-lo, você pode desequipar o Iron Breastplate – que protege contra tiros, mas prejudica sua defesa. Saia da mansão e selecione "Return". Entre na loja de esquina, à direita do taxi, e compre Women's Underwear e Suntory Malt's Beer. Saia, continue pela rua, entre na loja de esquina Poppo, fale com o garoto perto do balcão e compre um YF cards. Se tirar o No. 12, fale novamente com o garoto

O VELHO MESTRE

A carta que você recebe no início do Chapter 5 é de seu mestre marcial do primeiro *Yakuza*, Komaki. Ele vive em um beco no lado leste de Kanto, embaixo de Champion District. Quando estiver por perto, passe para conversar com o mestre e aprender variações valiosas dos golpes, como técnicas de desarmamento e proteção contra armas de fogo.



para ganhar itens e experiência.

15. Continue subindo a rua e uma animação vai rolar quando você passar em frente à loja do lado esquerdo da rua. Persiga o garoto e dê uma surra nele para ganhar 70.000 yen e experiência. Volte ao esconderijo.

16. Siga ao local indicado e entre no banheiro para chegar ao Purgatory. Vá até o final do caminho e entre pela grande porta. Depois de conversar com Majima duas vezes, selecione "I'm all set". Deixe todos os itens e equipamentos na caixa metálica, salve o jogo, fale com o homem e selecione "I'm ready". Prepare-se para três lutas. Mantenha R1 pressionado para esquivar-se mais facilmente e use sempre ▲ no último golpe para encher seu HEAT Gauge: com ele cheio, parta pra cima do adversário apertando ▲.

17. Contra Di Sciuva, dê alguns golpes, afaste-se e espere ele terminar a seqüência com o machado, atacando com tudo logo que ele desferir o golpe vertical. Contra Holmes, use seqüências de três golpes e esquive-se de suas investidas. Ao final, enfrente Majima. Esquive-se de suas investidas com o punhal e use o HEAT sempre que possível, pressionando ● para aumentar o dano quando acertar o golpe. Quando o QTE (quick-time event) iniciar, pressione ✖, ▲, ✖, ▲.

18. Após vencer Majima, volte à sua sala e fale com ele. Volte e entre no grande portão ao centro do Purgatory; equipe-se e leve um Spirit Revitalizer com você. Saia do Purgatory e dê o Revitalizer para o operário sentado próximo à saída. Saia e volte ao esconderijo.

PLOTSAND SCHEMES

19. Saia do esconderijo e, após conversar com Yuya, ajude o sem-teto do lado esquerdo da rua. Depois de acabar com os bandidos, selecione "Accept the ride" e vá conhecer o lar do mendigo. Ele vai levá-lo a um prédio onde você pode jogar vários minigames e também encontra algumas Locker Keys (Kanto: #2, #20, #24, #31e #43).

20. No último andar, 5F, você pode comprar itens raros com o homem da maleta e enfrentar Cyclops Oba na grande sala quadrada: converse com Oba, sentado no chão, desequipe-se e selecione a opção "I'm up for it". Ganhando, você adquire a técnica para usar golpes em dupla. Depois de vasculhar o prédio, pegue o elevador para voltar ao primeiro andar, saia do prédio e siga ao teatro marcado no mapa. Ajude o garoto na rua em frente ao teatro e fale com o homem ao lado da máquina de refrigerantes. Selecione a opção "Where is the Amano Building" e siga ao local indicado. Enfrente os membros da gangue, vá até o novo local indicado no mapa, fale com o garoto e acabe com o resto da gangue, concentrando-se em bater ›

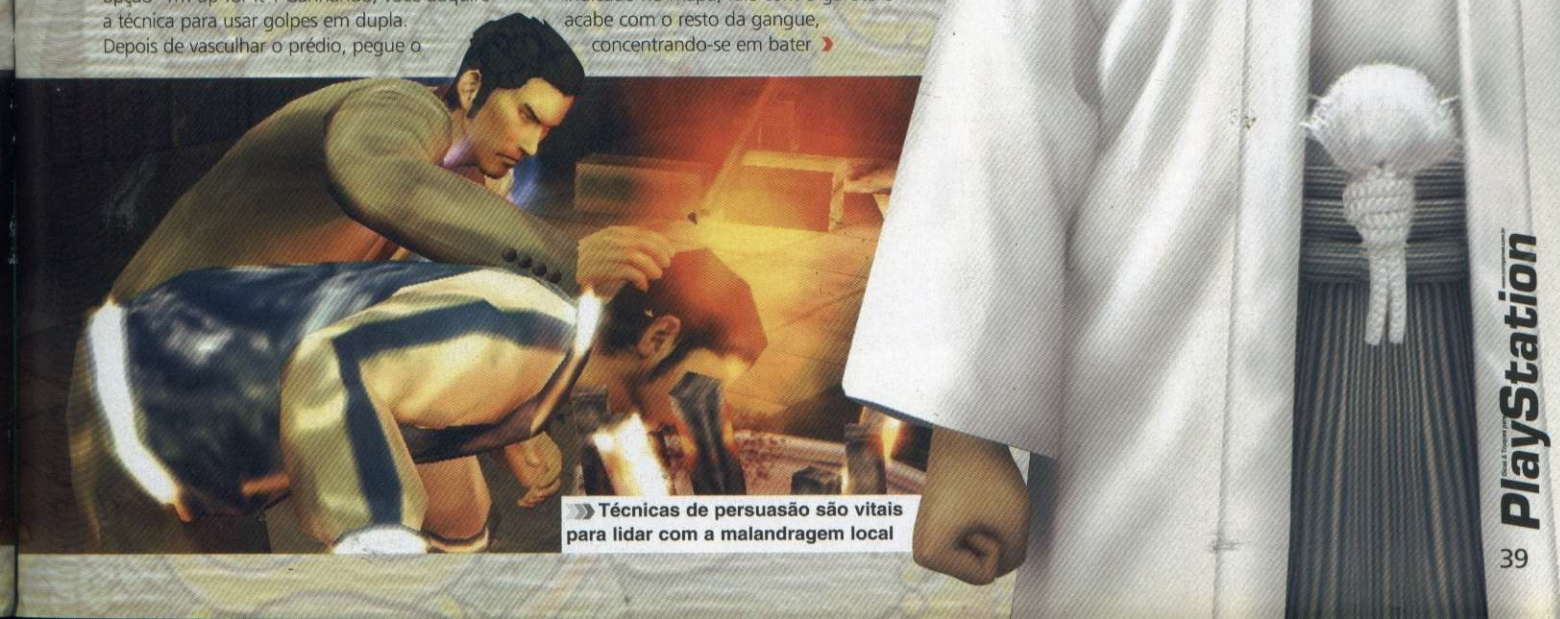
À LÁ GTA ORIENTAL

Yakuza 2 tem uma variedade imensa de minigames para distrai-lo durante a aventura. Parecido com o que a Rockstar mostrou em *GTA IV*, aqui o jogador pode assistir filmes, shows de strip-tease, jogar fliperama, além de brincar com jogos tipicament orientais, como Mahjong e Shogi. Para ajudar você a conhecer e aproveitar os jogos mais desconhecidos, abaixo explicamos alguns deles:

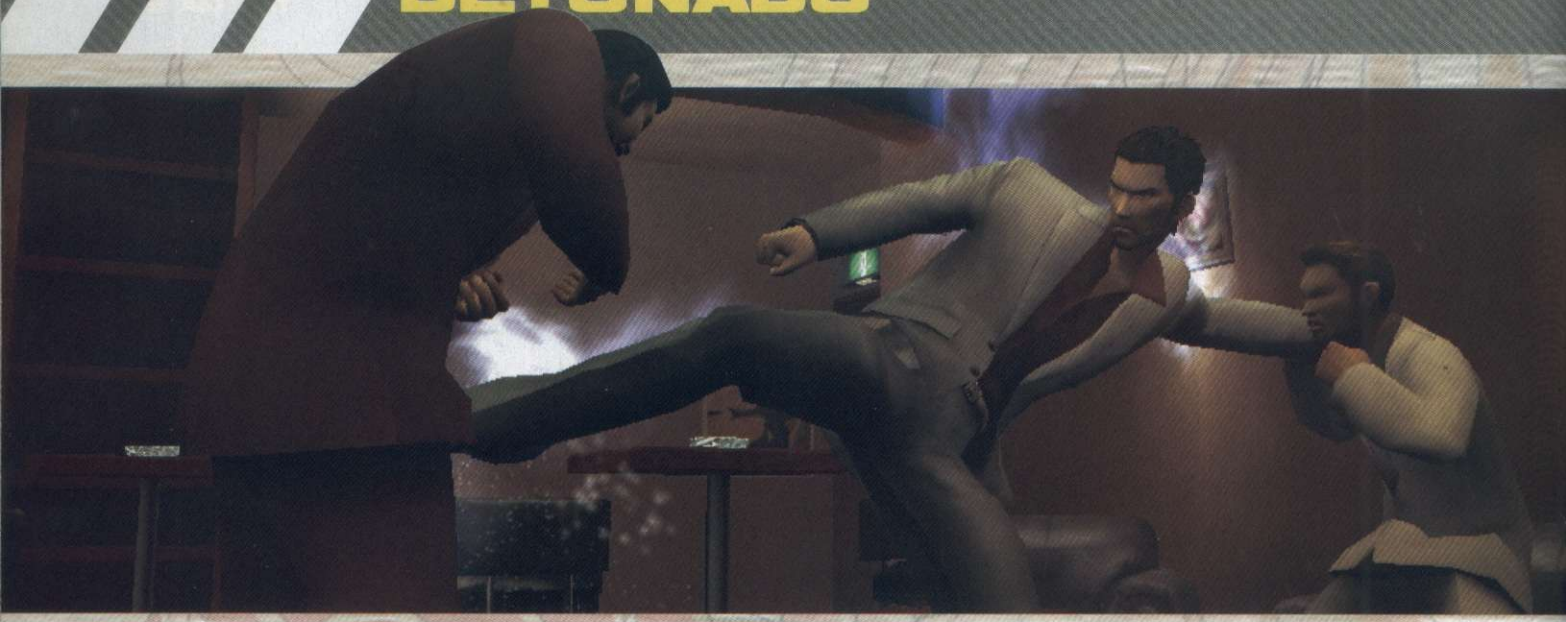
- **Dice (dados):** é um jogo bem simples: o jogador escolhe entre par (even) ou ímpar (odd), os dados são rolados e ganha quem acertar a soma dos dois dados.

- **Mahjong:** já este é um jogo bem complicadinho, até para explicarmos aqui, mas a idéia central é você conseguir formar uma seqüência de peças iguais.

- **Shogi:** é uma espécie de xadrez oriental. Seu objetivo é comer as peças do adversário, como no xadrez, além de utilizá-las para proteger seu rei (a peça maior no tabuleiro) e tentar um cheque-mate no rei adversário, o que acontece quando o rei não tem para onde se mexer sem se colocar em uma posição de risco.



» Técnicas de persuasão são vitais para lidar com a malandragem local



primeiramente no gordo de colete azul e no garoto com quem conversou inicialmente. Com a chave em mãos, volte ao Amano Building. Dentro do prédio, a porrada come solta e seu objetivo é chegar ao terraço. Fique atento para os vários QTE que serão ativados – principalmente na sala destruída no sexto andar – e use todo os objetos e elementos do cenário em seu favor. Pressione ▲ para disparar extintores ou armas de fogo.

FOREIGN THREAT

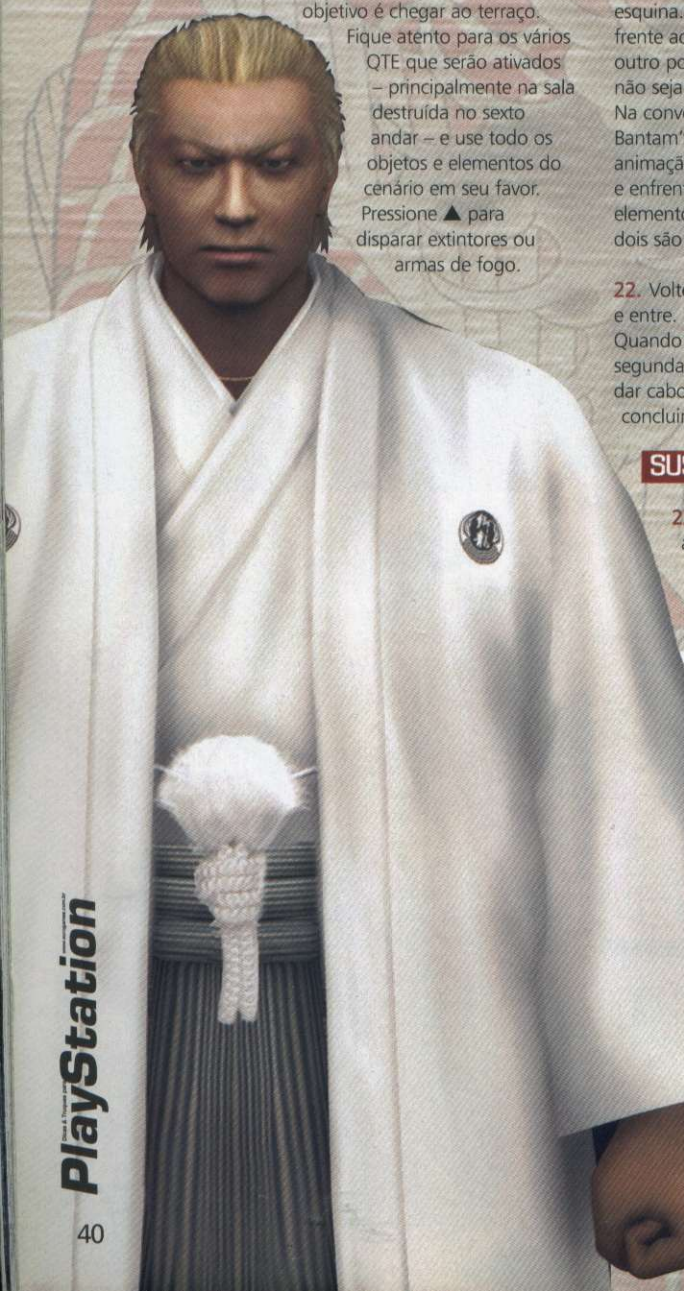
21. Desça correndo pela calçada, mas tenha cuidado para não trombar com um policial na esquina. Corra pela rua e desvie dos policiais em frente ao cinema. Na frente do consultório há outro policial que provavelmente vai pará-lo, então não seja parado mais de uma vez no trajeto até lá. Na conversa com Date, selecione "Let's go to Bantam" e siga para o local indicado. Depois da animação, volte para pegar Kaoru no consultório e enfrente os irmãos coreanos. Use todos os elementos do cenário para vencer a luta, já que os dois são duros na queda.

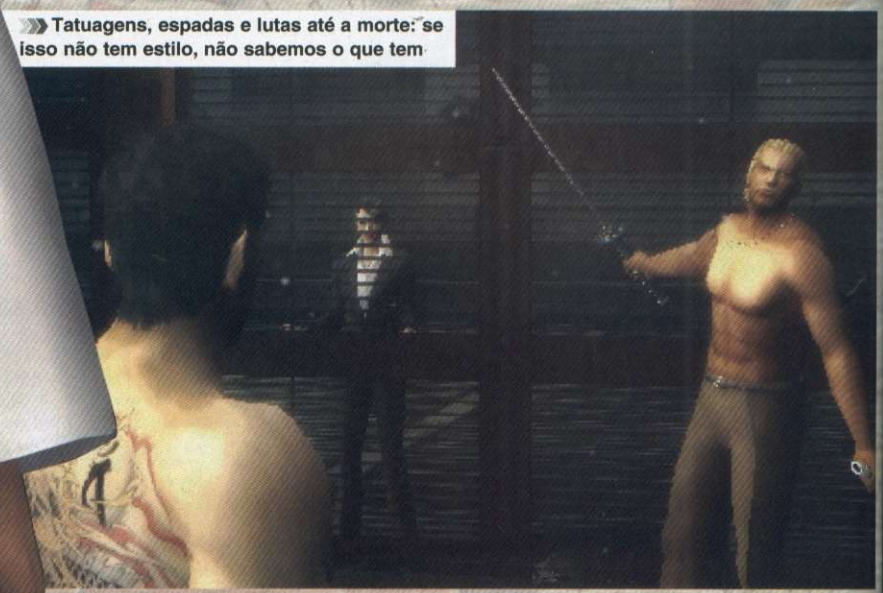
22. Volte ao Bantam, fale com Kawada na porta e entre. Derrote os inimigos e volte ao Serena. Quando a velha conversar com você, selecione a segunda opção, depois "Fine" e "All right" para dar cabo dos bandidos. Suba pelas escadas para concluir este estágio.

SUSPECT

23. Saia do Serena e suba a rua até chegar ao ponto mais alto do mapa, onde um homem vai pará-lo. Derrote-o, suba mais um pouco pela rua e fale com outro homem. Persiga-o e o derrote para ganhar mais experiência. Ignore a mensagem de Granny por enquanto e vá até a Millenium Tower. Na sala de Kage, entre no elevador e acabe com os yakuza na sala de força. Prepare-se para Hiroshi. Não se deixe enganar pelo início fácil do combate. Evite tomar golpes de bobeira e use sempre que puder os golpes do HEAT mode.

24. Quando Hiroshi pegar as duas barras, use seqüências de dois golpes e os suportes de metal na lateral do cenário para quebrar as seqüências de Hiroshi. Use os Spirit Revitalizers para encher sua HEAT Gauge e use as finalizações com ▲ até que ele largue as barras. Nesta última parte, lute com mais cautela ainda e cuidado com os golpes HEAT de Hiroshi; quando o cronômetro aparecer, pressione R2 para preencher seu HEAT Gauge e depois aperte ▲ até acabar com Hiroshi.

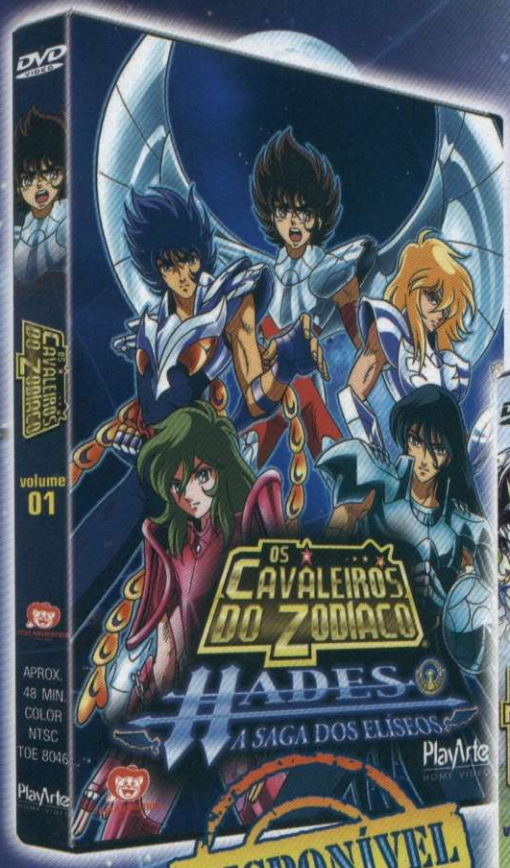




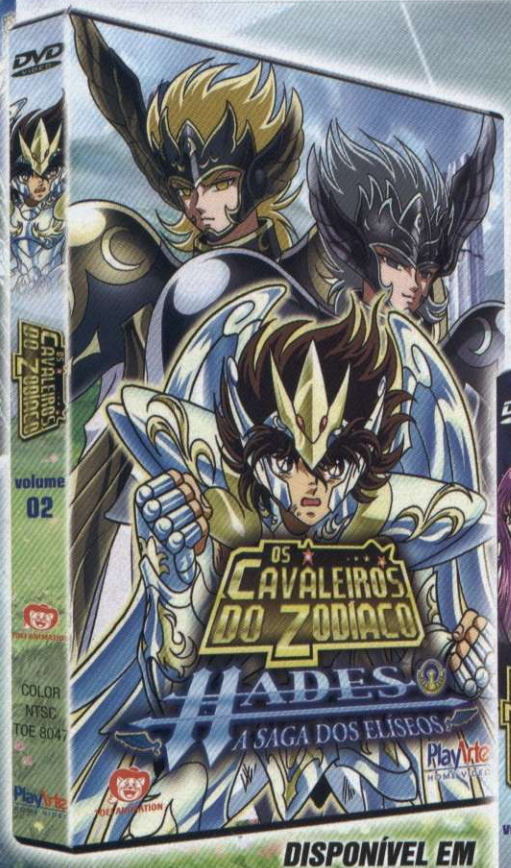
Tatuagens, espadas e lutas até a morte: se isso não tem estilo, não sabemos o que tem

A CONCLUSÃO DO ANIME MAIS FAMOSO DE TODOS OS TEMPOS EM DVD VIDEO

No aguardado final da série, Seiya e os Cavaleiros de Bronze enfrentarão o mais temido dos deuses: Hades. Ao mesmo tempo, tentam salvar a vida de Atena, presa num vaso mágico.



DISPONÍVEL



DISPONÍVEL EM 15 DE OUTUBRO

DISPONÍVEL EM 19 DE NOVEMBRO

COMPRE JÁ!

www.playarte.com.br/loja
ou nas melhores lojas!

PlayArte HOME VIDEO

Yakuza 2 é um dos melhores jogos inspirados em filmes da máfia japonesa. Um clássico nervoso

25. Saindo do prédio, siga até a indicação do mapa e entre no edifício. Aqui o objetivo também é chegar ao topo do prédio. Use os buracos no piso para finalizar os adversários e atire objetos nos arremessadores de facas. Na sala onde Daigo está, cuide primeiro dos inimigos com armas de fogo e continue a ação.

THE OMI INVASION

26. Converse com Kashiwagi e volte ao Tojo Clan HQ. Entre na mansão e fale com Daigo no salão do funeral. Quando Daigo sair correndo, siga-o e acabe com os yakuza Go-Ryu.

27. Na cidade, siga até o ponto C marcado no mapa. Depois de encontrar com Majima, pegue um taxi e volte ao Tojo Clan Headquarters. Entre na mansão, acabe com os yakuza rivais, siga até as escadas ao fundo e suba. Entre no corredor à direita e entre na porta marcada.

28. Contra Shindo, use a mobília da sala para quebrar seus ataques. Quando ele sair, siga-o, bata mais um pouco e siga-o até o jardim interno, onde está a sala secreta. Na parede atrás de Kazuma há um Health Revitalizer e uma estátua que pode ser usada como arma. Bata nele até que Yayoi o ajude. Complete o QTE e acabe com Shindo. Volte para a mansão e vá até a sala indicada no andar superior. Logo que entrar, mais um QTE. Pressione ■ e acabe de vez com Shindo.

SURVIVORS

29. Enquanto espera Kaoru, suba pela rua e entre na rua à direita. Entre no beco que leva a um pátio quadrado pequeno. Defenda o vendedor selecionando "Yes" e "Don't pay". Após salvá-lo, vá até o estacionamento a nordeste do mapa e fale com Granny para protegê-la de mais confusão. Cuidado, os inimigos são bem mais fortes do que os que normalmente aparecem nas cidades. Derrotando-os, siga à esquerda e entre na terceira rua à direita, fale com o homem de branco e entre no Adam para fazer uma entrevista.

30. Qualquer resposta é valida, então passe pela entrevista, saia de lá e procure três mulheres para trazer ao clube. Quando receber a nova mensagem de Granny, vá até o Volcanic Volcano e salve-a mais uma vez e ganhe também uma Locker Key ao concluir o "resgate". Passe próximo ao teatro para encontrar Takashi. Depois de falar com ele no bar, vá até Kage no Millenium Tower, fale com ele e volte para buscar Takashi. Quando Kaoru ligar, volte ao Serena.

31. Na cidade, volte até o bar Aoi (aquele com toldo florido na rua central do mapa) e fale com Tamiyo. Saia de lá e siga até o bar indicado no mapa. Depois da conversa com o garoto, selecione a primeira opção de resposta, fale com o barman, saia do bar e enfrente o brigão. O garoto o reconhecerá como seu parceiro desaparecido, então selecione "All right, I'll grab him", corra atrás do homem e ganhe 1.000 pontos de experiência. Siga para o ponto indicado no mapa e acabe com os tarados. De volta à cidade, desça ao lado de Iwao Bridge para iniciar outra animação. Siga ao local indicado no mapa e recupere o desenho.

THE IRON LAW

32. Volte à Iwao Bridge e siga Kaoru. Entre na primeira rua à direita, fale com os senhores ao final dela e vença uma partida de Shogi ou pague 80.000 yen para o senhor. Ganhando

COIN-LOCKERS

A partir do terceiro capítulo, pontos brilhantes aparecerão em certas partes do game. Aproxime-se deles e pressione ✖ para pegar as Locker Keys. Depois, vá até o ponto C marcado no mapa e abra o cofre com o número em verde para conseguir itens. Caso tenha dificuldade para encontrar alguma rua ou lugar, acesse Map no menu de pause e use o zoom para ver o nome das ruas e comércios. Abaixo, a localização de todas as chaves e seus respectivos itens:

Shofukucho (Kansai)
#1. Stamin Royale: ao sul da ponte oeste do mapa.
#2. Lacquer Plate: embaixo de Iwao Bridge, no lado sul.
#3. Shikoku Tree Bokutou: no Club Sega, ao lado dos fliperamas de YF6.
#4. Modified Lighter: na calçada da esquina à esquerda, logo abaixo de Iwao Bridge.
#5. Substitution Stone: dentro de Keima, mas esta só aparecerá depois do Chapter 11.
#6. Male Musk Cologne: encontra-se no meio de Iwao Bridge.
#7. Attaché Case: procure com atenção no meio da rua na área mais inferior do mapa.
#8 - Ogre Kcnuckles: na rua sem saída ao norte de Shinseicho (durante The Iron Claw).
#9. Toughness ZZ. na margem Sul do rio, dentro da boate 'Nighttime Fun Dojo'
#10. Lifestone: em frente às bicicletas, na rua mais alta à direita.
#11. Plyers: na esquina antes do cabaré, sobre a ponte à direita.
#12. Tumeric Tablets: em Shinseicho (durante The Iron Claw), no final da primeira rua à direita.
#13. Toughness ZZ: ao lado do balcão da casa de mahjong.
#14. Stell Shinguards: dentro no bar 'Aoi', onde você leva Kaoru quando ela é baleada.
#15. Broken Stungun: na esquina da rua da Casa de Mahjong (Mahjong Parlor) com a rua mais ao sul do mapa.
#16. Fine Umbrella: dentro do restaurante onde você pede o Black Bear Harumon, em Shinseicho (durante The Iron Claw).
#17. Oak Bokutou: próximo à entrada da torre de Shinseicho.
#18. Toughness Infinity: na passarela à beira do rio, próximo à escada ao sul, que leva à Iwao Bridge.
#19. Miyamoto Takeshi Dosu: na beira do rio, em frente à placa de avisos logo ao lado da escada da esquerda.
#20. BJ Charm: pela saída noroeste, dentro do segundo restaurante.
#21. Skanda Potion: pela margem sul do rio, dentro do Don Quijote.
#22. Legend of the First Group Head DVD: em frente ao restaurante de fachada vermelha, em Sotenbori Ave. West.
#23. Kanabou: em frente à lojinha de souvenires na torre de Shinseicho.
#24. Staminan X: à direita do Save Point no meio do mapa, na beira do rio.
#25. Flash Bomb: na rua à direita logo abaixo de Iwao Bridge, abaixo do S no mapa (Save Point da rua paralela).
#26. Iron Umbrella: na metade da Parisian Ave., no Chapter 11.
#27. Butterfly Knife: na rua à esquerda logo abaixo de Iwao Bridge, embaixo do grande letreiro com Kanjis.
#28. Bai Ling Water: no meio da saída norte de Iwao Bridge.
#29 - Skanda Potion: dentro de Sunrise, no centro.

ou pagando, volte ao local indicado, verifique a estátua verde e deixe 1.000 yen lá. Espere Arigato aparecer, converse com ele, persiga e faça-o conversar na marra. Depois de falar com Arigato, siga ao local indicado e suba no elevador, pagando 600 yen.

33. No alto da torre, dê a volta nela até encontrar o binóculo com uma fita amarela em seu suporte. Pague 100 yen e observe pelo binóculo. Pressione START, acesse Items, pressione R1, selecione Laguna Memo e escolha "Yes" na opção. Quando o teclado aparecer, digite 503. Desça pela rua e entre no primeiro restaurante do lado esquerdo. Peça três vezes o único item do cardápio, Black Bear Harumon. Suba pela rua e fale com o homem em frente à entrada do lado direito da rua. Selecione a segunda opção do diálogo, veja a animação e acabe com os Jingweon.

THE OSAKAN CASTLE

34. Corra mais uma vez até o Aoi e fuja das brigas, ou serão suas últimas. Quando acordar, vá até Iwao Bridge e fale com Kurogawa. Vá em direção aos cofres (ponto C no mapa) e você receberá uma ligação. Siga para o local indicado, entre e vá na direção do homem caído para outro confronto. Derrote o grandalhão, saia e, depois da ligação, siga para o local indicado. Acabe com o traidor, vá até um taxi e siga para Shinseicho. Siga até o ponto indicado e socorra a mulher no meio do caminho. Continue até o ponto indicado, entre no consultório e persiga o velho fujão em direção à torre. Derrote Eaki, volte ao taxi e vá para Osakan Castle.

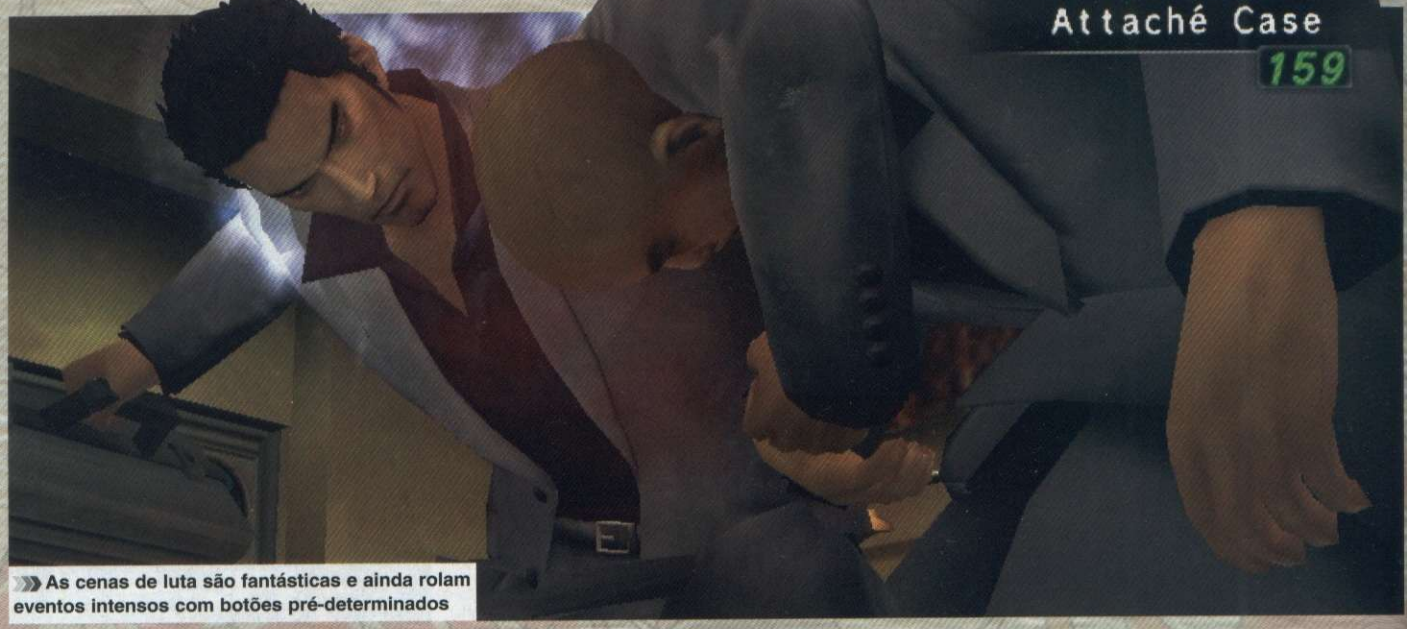
35. Concentre-se em acabar primeiro com os samurais. Depois de derrotar todos, entre pela passagem, pegue a espada no chão e fique esperto, pois vão rolar três QTEs neste andar para você desviar das armadilhas. No labirinto, acabe com todos os inimigos, arme-se e siga para a saída. Assuma a metralhadora, elimine todos os inimigos presentes, vá até a beirada da plataforma e pressione ● para pular. Suba pelas escadas, acabe com todos e de novo suba pelas escadas. Contra os tigres, use as armas espalhadas pelo cenário, concentre-se em um de cada vez, para facilitar a vitória e aproveite quando eles rugirem para usar golpes fortes.

SQUARING UP

36. Saia do bar e suba pela rua. Depois da conversa com o produtor, volte ao Aoi. Após atender a ligação, saia e siga ao ponto indicado no mapa. Entre na agência e selecione logo a primeira resposta, já que não adianta você argumentar, ele não vai parar enquanto você não aceitar fechar o contrato. Quando ouvir o grito da menina, proteja-a dos bandidos.

37. Depois da briga, vá ao bar marcado no mapa e saia de lá após resolver a discussão. Volte ao Aoi e você vai ouvir uma cantoria; desça pelas escadas da ponte e encontre a garçonete. Depois que ela partir, volte ao bar onde a encontrou. Após tirar o produtor do seu pé, volte ao Aoi e converse ›

11 anos de mercado
DRAGOON GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDAS
CURSOS
PAGUE EM ATÉ 24X!
Assistência Técnica especializada para todos os serviços e consertos de que você necessitar:
Confira alguns:
XBox 360: conserto das 3 luzes vermelhas e outros.
Play 3: canhão óptico e outros.
Também: Play 2, Wii, DS, PSP. Os melhores preços e garantia em produtos e serviços. Consulte-nos.
Atenção: Curso de conserto de vídeo games.
F:11 3846-1470 / 3846-4375
MSN : DRAGOON.GAMES @ HOTMAIL.COM
WWW.DRAGOON.COM.BR
Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA SEDEX
Rua Silvânia, 157 Moema São Paulo SP (Trav. Av.Sto.Amaro, alt.1501 próx. Burger King)
Estacionamento grátis no local



As cenas de luta são fantásticas e ainda rolam eventos intensos com botões pré-determinados

com Haruka, selecionando "All set" para partirem – termine o que precisar fazer na cidade.

38. Detone todos os inimigos, aproxime-se da borda e pressione ● para atravessar entre os caminhões até vencer todos os inimigos. Já na cidade, pegue armas boas para levar e vá à Millenium Tower. Acabe com os Jingweon.

THE GO-RYU MARCH

39. Volte ao Serena para encontrar Kaoru. Depois da animação, vá até o consultório indicado no mapa para encontrar Kazuki. Saia do consultório, corra para pegar um taxi e volte ao Tojo Clan HQ. Na cidade, seja rápido e vá ao Purgatory falar com Majima. Depois da animação, volte à cidade, vá aos pontos marcados e acabe com os Go-Ryu para encerrar mais uma fase.

OF BLOOD AND BONDS

40. Saia do 'Stardust' e vá ao 'Purgatory'. Depois das conversas, você terá que enrolar um pouco até Date te ligar, então aproveite para pegar alguma Locker Keys e fazer side-missions. Na rua vertical (no mapa), onde o táxi o deixa, ajude o rapaz na confusão com seguranças e uma moça, na metade da rua. Selecione "Help him"e acabe com o grandalhão. Vá à direita dos cofres e um rapaz o parará no cruzamento. Escolha a primeira opção de diálogo e Yuya vai ligar pouco depois.

41. Vá ao teatro, próximo de um Save Point a noroeste, e fale com o homem ao lado das máquinas de refrigerante; desça a rua em frente aos cofres e entre à primeira direita; entre na passagem ao lado do rapaz fumando e detone os golpistas. Até aqui, Date já deve ligar, então vá ao Serena encontrá-lo. Após a conversa, saia e pegue um táxi para Tokyo Metropolitan Police HQ.

ENDGAME

42. Hora do confronto final, portanto carregue-se com armas fortes, Staminan Royale e, caso ainda a tenha, a Patriarch's Ball, mas não a use antes

COIN-LOCKERS (CONT.)

#30. Staminan Spark: no estacionamento de Shinsei, a noroeste.
#31. Insecticide: na rua à direita logo abaixo de Iwao Bridge.
#32. Lightening Bomb: na esquina sudoeste.
#33. Special Forces Nighstick: dentro da M Store, em Sotenbori.
#34 - Bai Ling Water: dentro do Shotbar Stijl, à direita da entrada.
#35. Fighting Sarashi: na rua fechada à direita, em Shinseicho.
#36. Black Jewel: na ponta leste de Sotenbori, próximo à lata de lixo.
#37. Bai Ling Water: na quina do lance de escadas ao lado de Iwao Bridge.
#38. Italian Wallet: dentro do Clube de Golfe (durante The Osakan Castle).
#39. Staminan XX: um pouco à direita do restaurante onde você pegou o gordinho ladrão.
#40. South Paw Bracelet: dentro do M Store, na rua principal de Shinseicho.
#41. Special Nighstick: na beira do rio, em frente à placa de avisos logo ao lado da escada da direita.
#42. Collapsible Stick: na esquina sudeste do mapa, descendo a rua do Aoi.
#43. Old Imperial Handgrenade: sobre a tampa do bueiro na saída logo abaixo de Iwao Bridge.
#44. Black Belt: à esquerda do Save Point no meio do mapa, na beira do rio.
#45. Fightining Sarashi: na plataforma entre os lances de escada a sul na ponte oeste.
#46. Banker Chess Piece: próximo da escadaria da ladeira sul de Sotenbori, a leste.
#47. Toughness Emperor: dentro do Ebisuya Pawn Shop.
#48. Captain's Bat: dentro do Club SEGA, no corredor do banheiro.
#49. Peaceful Gloves: próximo ao binóculo marcado na torre de Shinseicho.
#50. Substitution Stone: na metade da rua ao norte, ao lado de um banco.

TAIHEI (KANTO)
#1. Substition Stone: subindo a rua onde normalmente você desce do táxi, entre na primeira viela à esquerda e entre na primeira loja.
#2. Trendy Iron Umbrella: dentro do prédio onde o mendigo do episódio Plotsand Schemes o leva, à direita do elevador do terceiro andar (3F).
#3 - Toughness Emperor: em Taihei Street, entre à primeira direita e novamente à direita (Mestre Komachi). Em frente ao tambor com fogo.
#4. Toughness ZZ: próximo ao Save Point a oeste do mapa, em frente ao Club SEGA.
#5. Stamin XX: no patio da Millenium Tower.
#6. Women's Underwear: na praça a sudoeste, embaixo de um dos brinquedos.
#7.100-pound Personalized Bowling Ball: em frente ao banheiro feminino do boliche a oeste.
#8. Toughness Emperor: na primeira rua ao norte do Serena.
#9. Brass Knucles: dentro do parque, na região noroeste do mapa.
#10. Samurai DVD: na ponta leste de Taihei Street.
#11. South Paw Bracelet: dentro do cabaret Marietta, durante o episódio A Hidden Past.
#12. Wooden Katana: dentro da loja de esquina onde você compra a Underwear e Beer para Kaoru, no corredor do balcão.
#13. Suspicious Video: pague 20.000 yen ao homem na esquina da segunda quadra à esquerda do Purgatory.
#14. Green Box: é a chave da side-mission em A Hidden Past, encontrada no banco do parque.
#15. Tauliner Maximum: em frente aos cofres.
#16. Bai Ling Water: na rua exatamente acima da Millenium Tower, na esquina esquerda.

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA PARA CONSERTO DAS 3 LUZES VERMELHAS

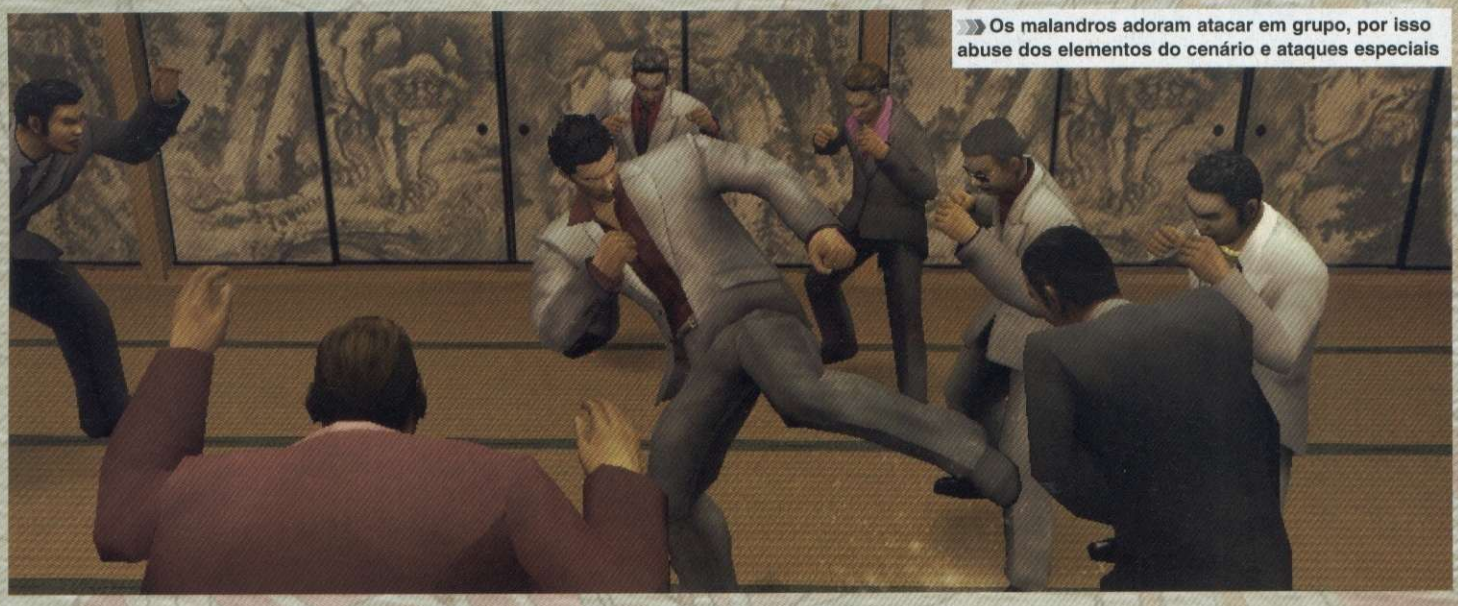
RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

TELEVENDAS:
(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA American Express VISA Electron REDE SHOP

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR



Os malandros adoram atacar em grupo, por isso abuse dos elementos do cenário e ataques especiais

da hora certa (vamos indicar, não se preocupe). Quando estiver pronto, fale com Date e selecione "I'm ready". Siga para o local indicado no mapa e prepare-se para uma seqüência de lutas: primeiro dois grupos de soldados comuns, depois dois soldados fortes, e um grande grupo deles. Contra o grupo, acabe primeiro com os armados:

eles são os mais fracos, e o que mais atrapalham. Depois de eliminar o grupo, enfrente um man-in-black: fixe a mira nele segurando R1 e use seqüências rápidas; quando ele defender, agarre-o. Depois de vencê-lo, procure itens pelo cenário – como Locker Keys – e recupere-se. Suba até o topo do edifício para prosseguir.

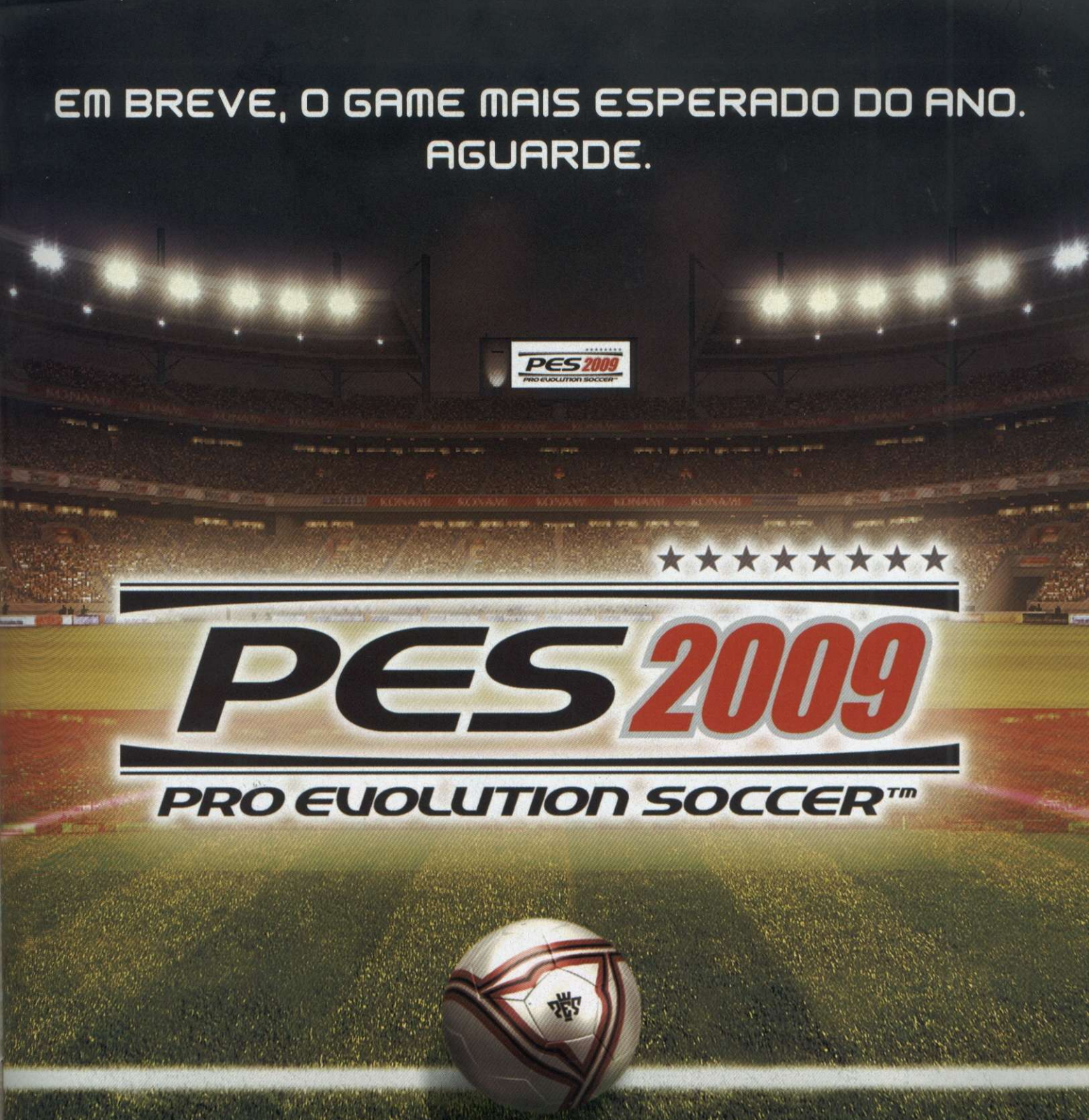
43. Hora da verdade! Contra Ryuji, use a sequência ■, ■, ■, ■, ▲ e logo em seguida, esquive-se de sua espadada. Depois da animação, prepare-se, pois tem mais. Contra Daejin, arme-se e elimine primeiro os soldados. Pegue os itens de cada lado da pilha de canos. Agora sim, use a Patriarch's Ball e Spirit Revitalizer para encher sua HEAT Gauge. Bata em Daejin e, sempre que ele ficar tonto, golpeie com ▲. Caso não tenha mais a bola, bata sem parar para evitar que ele dispare.

Quando ele atirar para cima, pressione ● e depois ✖ para evitar a viga. Após a animação, Ryuji e Kazuma partem para o segundo round. Aqui você deve abusar das esquivas. Nos QTEs, pressione ✖, ▲ e ■. Ao final, quando ambos saírem correndo, pressione ▲ para consolidar sua vitória.

COIN-LOCKERS (CONT.)

#17. Cheng Lung Dou: dentro do 'Kyushu No. 1 Star', o comércio marcado em amarelo, à direita de Pink Street.
#18. Tear Gas Spray: na viela entre Nakamichi St. e Pink St., desça e encontre a chave à direita.
#19. Sakaki Bakutou: em Pink St., pague 3.000 yen ao host do lado direito da rua e entre. A chave está do lado esquerdo do palco.
#20. Tattered Scarf: dentro do prédio onde o mendigo do episódio Plotsand Schemes o leva, vire à esquerda duas vezes para encontrá-la.
#21. Dark Wooden Sword: dentro do esconderijo (Serena), ao lado da porta de save.
#22. Hercules Knuckles: ao lado da entrada do Purgatory, na construção.
#23. Saw: na viela à direita da Millenium Tower, onde Kage fica.
#24. Toughness Infinity: dentro do prédio onde o mendigo o leva no episódio Plotsand Schemes, na sala em frente ao elevador do quinto andar.
#25. Toughness Emperor: dentro do 'Yoshida Batting Center', a norte.
#26. Antique Hand Grenade: no beco onde você enfrenta os Muno Brother's do Team 16-bit, a sudeste do C marcado no mapa.
#27. All About Lotus-Style Staff Techniques: ganha ao salvar Granny pela terceira vez.
#28. Extendable Staff: a leste, em um quadrado cheio de pequenos bares, na porção norte.
#29. Rope: dentro de Poppo, perto de Nakamichi St..
#30 - Stamin Royale: dentro da loja Central Coffee, na quadra abaixo do ponto C indicado no mapa.
#31. Patriarch's Bat: dentro do prédio onde o mendigo do episódio Plotsand Schemes o leva, na sala à esquerda da escada que sobe do primeiro andar.
#32. Patriarch's Ball: do lado de fora do Purgatory, próximo da saída, a noroeste.
#33. Table Salt: na saída leste na parte mais baixa do mapa.
#34. Players Game Piece: em frente às máquinas de refrigerante no beco que leva ao esconderijo no Serena (só aparece depois do quinto episódio).
#35. Bear Cellphone Acessory: dentro da loja Café Alps, na rua mais larga ao sul, abaixo do ponto C marcado no mapa.
#36. Skanda Potion: dentro do Club SEGA na frente do teatro.
#37. Gauntlets: na quina do L, entre Pink St. e Senryou St..
#38. Tumeric Tablets: na esquina de Senryo St. com a rua na base do mapa, Showa St..
#39. Staminan Spark: dentro do Beam, à direita da Millenium Tower.
#40. Collapsible Stick: dentro da MEB, em Shichifuku St..
#41 - French Handbag: dentro do cabaret Marietta, na área de trás no corredor entre o escritório e os armários.
#42. Western Shield: na ponta da rua que vai mais ao norte do mapa.
#43. Charisma Ring: dentro do prédio onde o mendigo o leva no episódio Plotsand Schemes, siga o corredor em frente ao elevador do quarto andar (4F) e vire à esquerda no final.
#44. Insulation Suit: dentro do Deborah, descendo as escadas a norte do teatro.
#45. Pot: em frente ao taxista no lado oeste de Shichifuku St..
#46. Ashtray: no estacionamento a nordeste.
#47. Hercules Knuckle: a nordeste, no beco em forma de L.
#48. Hercules Gloves: no final do corredor do Dice Joint, no segundo andar do prédio onde o mendigo o leva em Plotsand Schemes.
#49. 1000G Gold Coin: dentro do prédio onde o mendigo episódio Plotsand Schemes o leva, jogue Shogi no quarto andar duas vezes e vai aparecer um homem de vermelho próximo à porta. Vença-o para ganhar a chave.
#50. Mifune's Kodachi: em frente ao primeiro pilar de Purgatory.

EM BREVE, O GAME MAIS ESPERADO DO ANO.
AGUARDE.



PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

www.pes2009.com.br

XBOX 360 Wii DISPONÍVEL PARA PS3, PS2 E PSP PC DVD-ROM SOFTWARE KONAMI

NC games MAIOR DISTRIBUIDOR DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

©1997-2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. "PRO EVOLUTION SOCCER 2009" é uma marca registrada da Konami Digital Entertainment Co., Ltd. "PES 2009" é uma marca da Konami Digital Entertainment Co., Ltda. "KONAMI é uma marca registrada da KONAMI CORPORATION. Licenciado oficialmente pela "Asociación del Fútbol Argentino". Todos os copyrights ou marcas registradas pertencem aos seus proprietários e são usados sob licença. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo e "PSP" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ (vendido separadamente) poderá ser necessário no PSP®system. Microsoft, Xbox, Xbox360, Xbox LIVE e os logos Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft e são usadas sob licença da Microsoft. O Wii é uma marcas registradas da Nintendo. ©2006 Nintendo.

FIFA09.EA.COM

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. "PlayStation", "PLAYSTATION", ▲, and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

FIFA.com

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

VIVA FIFA 09
É HORA DE AGITAR A TORCIDA!
VAMOS MONTAR NOSSO TIME COM JOGADORES DE STATUS, TALENTO E GARRA DE UM VERDADEIRO PROFISSIONAL. VAMOS REFINAR NOSSAS HABILIDADES E TRABALHAR MELHOR OS PASSES. VAMOS APRIMORAR NOSSAS TÁTICAS ATÉ SE TORNAREM UMA ARTE. VAMOS ONLINE EM 10 CONTRA 10 COM O RESTO DO MUNDO. VAMOS JOGAR E JOGAR DE NOVO. ATÉ QUE NÃO SOBRE MAIS NINGUÉM PARA VENCER.
VAMOS COM FIFA!
EM OUTUBRO
FIFA SOCCER 09
L
LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Categoria: Esportes
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
XBOX 360. LIVE
Wii.
NINTENDO DS.
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
EA SPORTS

Por: Leandro Rodrigues

MERCENARIES WORLD IN FLAMES

→Produtora: Pandemic →Distribuidora: Electronic Arts →Console: PS2/PS3 →Gênero: Ação

Ação quase sem limites só não é melhor pela falta de cuidado no acabamento do jogo

AQUI TEM

- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Todas as missões extras
- ☑ Mapa com todos os extras

Independente dos resultados que *Mercenaries 2* venha a alcançar, uma coisa já é certa: todos os jogos de guerra daqui para frente vão precisar redefinir seus sistemas de explosões. Isso porque sem dúvida este jogo será lembrado durante muito tempo por possuir as bombas mais realistas e impressionantes já recriadas em um videogame. E quem controla esse poder todo é você, na pele de um dos três mercenários disponíveis para a sua escolha.

FEITO PARA EMPOLGAR

Desta vez o conflito acontece aqui na América do Sul, mais precisamente na Venezuela. Tudo porque um governador tirano está comprando briga pelos poços de petróleo explorados por algumas multinacionais. Você, como um mercenário de fama internacional, quer mais é que o bicho realmente pegue, afinal, nestas situações você consegue acumular uma boa receita.

Não existe um lado certo a ajudar, só um contra. Definitivamente você está contra o governo local. As demais facções são todas clientes em potencial. Acontece que fazer o serviço sujo de um monte de inimigos pode ser uma tarefa muito perigosa, já que muitas vezes os interesses de uma vão diretamente contra os de outra facção. É nessa hora que o jogador precisa aprender a equilibrar os seus atos, prestando serviços ora para uma, ora para outra perte, para não acabar com inimigos. Caso isso venha a acontecer, você é obrigado a apelar para um leve suborno para deixar tudo em paz novamente.

Cada uma das facções possui armamentos e veículos próprios. Muitas vezes, para conseguir invadir o território de um inimigo, você precisa roubar um carro desta facção para entrar disfarçado.

Basicamente as missões consistem em invadir um local e resgatar ou eliminar um inimigo, ou destruir e retomar bases para o seu aliado do momento. Parece simples, não?

Além disso, existem missões extras que servem como uma maneira de acumular grana fácil e facilitar o seu acesso a armamento mais pesado. Porém não é necessário fazer todas.

TANTO TEMPO PARA NADA

Mesmo *Mercenaries 2* possuindo qualidades muito boas, com belos gráficos e efeitos de explosão de cair o queixo, o jogo deixa a desejar. Não é raro acontecer queda de frames durante a partida, principalmente quando você escolhe um lugar muito povoado para estourar um dos seus artefatos. Parte disso se deve à possibilidade de destruir praticamente tudo dos cenários. Basta saber dosar o explosivo certo e você consegue colocar qualquer coisa no chão. Infelizmente, isso acaba interferindo na taxa de quadros do jogo.

Além disso, a movimentação do personagem às vezes fica travada. Um bom exemplo disso é quando o seu personagem resolve nadar um pouco. Na água, ele parece não se mexer direito, muitas vezes ficando com o braço esticado durante toda a travessia.

O modo online deste jogo é especial. É possível fazer as missões com o auxílio de um amigo, simplificando o jogo e tornando tudo mais fácil. O único problema é que quando você e o seu parceiro resolvem destruir tudo ao mesmo tempo, a queda de quadros fica absurda, deixando tudo uma bagunça só. Também é pela internet que você consegue habilitar alguns extras, como roupas e armas.

Mercenaries 2 é um jogo sensacional, capaz de proporcionar entretenimento por longas horas (terminar o jogo e pegar todos os extras leva até 40 horas), basta fechar os olhos para alguns problemas e focar-se somente na diversão.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A O jogo já começa a todo vapor, com armas poderosas, mas depois cai um pouco, obrigando você a comprar todos os suportes aéreos.

B Mas com pouco mais de quatro horas você já tem um bom arsenal novalmente.

C A dificuldade até a primeira metade do jogo é muito baixa, chegando até a deixar um pouco a desejar...

D ... porém na segunda metade o bicho pega e realmente tudo começa a virar uma grande apelação. Aprendendo a usar as armas (e explosivos) certos dá para levar na boa até o fim do jogo.

AVALIAÇÃO D&T — PS3

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 8,0 — BOM

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★★★
Atrações Extras: ★★★★★
Sistema de Câmera: ★★★★★
Chefes: ★★★★★

ES 2

ACORDO DE PAZ

Fazer missões para diferentes grupos pode causar sérios problemas. Muitas vezes para completar um objetivo dos chineses, você é obrigado a destruir algo dos piratas, e assim por diante.
Quando isso acontece, você vira o inimigo número um da parte que foi atingida.
Nessas horas você precisa ir até a sede da PMC e pagar por um tipo de acordo de paz, ou seja, você literalmente compra a amizade da outra parte.
Na prática isso é um suborno, onde sua grana serve para financiar os objetivos da facção que declarou você como um inimigo.
Mas fica aqui um aviso, isso é caro e só deve ser feito em último caso para evitar que você fique sem grana para o armamento.
O melhor é sempre tentar fazer um favor (missão extra) para o seu inimigo. Assim você também reconquista a amizade da parte afetada e economiza o seu dinheiro.

EXCELÊNCIAS

ESTOURO
Este jogo tem os melhores efeitos de explosões

AMIGO DA ONÇA
Não existe fidelidade, quem pagar mais leva

SEM ACABAMENTO
Mesmo com muita demora o jogo está cheio de bugs

ROTEIRO

RESCUE CARMONA

01. Siga com a lancha até o ponto amarelo, indicado no meio das ilhas. Desça do veículo e espere o helicóptero jogar uma caixa. Quebre-a e pegue o lança-granadas. Elimine os guardas em frente ao portão. Abra o inventário e veja a opção destacada.

02. Saia, aperte ↑ e aperte ✖. No mapa, selecione o portão e abra distância para esperar o ataque aéreo. Siga em frente pelo caminho que foi liberado e acabe com mais soldados. Ao chegar ao último ponto amarelo, um helicóptero vai fornecer um veículo para você.

03. Vá até o próximo ponto amarelo indicado, tomando cuidado com o fogo inimigo. Chame o reforço aéreo para destruir o portão, vá em frente e pegue o tanque. Suba o morro e invada a favela do lado esquerdo. Acerte a base das cabanas para eliminar os soldados nos telhados. Ao chegar no rio, afaste-se do tanque e atravesse nadando. Do outro lado, elimine todos e invada a castelo. Resgate Carmona na praça central.

MOVING IN

Faction: PMC

04. Você deve Seguir até a Vila Solano e eliminar os cinco comparsas dele que estão vestidos de branco. Infiltre-se pelo alto do morro, do lado direito. Pule no jardim e acabe com dois deles. Use os tanques de combustíveis para causar mais danos aos inimigos. Pegue a grana espalhada pelo local.

Como em GTA, em Mercenaries todos os veículos são totalmente controláveis

05. Pegue o carro que está ao fundo e siga pelo lado direito. Acabe com mais dois homens de Solano e siga para a direita. Dê a volta no casarão e acabe com o último homem. Entre no casarão e, no pátio, espere o tanque surgir. Aproxime-se e aperte ▲ para chegar na escotilha. Aperte os botões que aparecem na tela e tome conta do veículo. Acabe com 10 soldados inimigos para completar a missão. Dentro do quartel da PMC duas novas missões estão disponíveis. Vamos na ordem.

UNIVERSAL PETROLEUM

Faction: PMC

06. Siga até o local indicado e acabe com todos os guardas. Entre no veículo e siga até o QG da UP. Vá com cuidado, quanto mais armas você perder e pedestres você atropelar, menos grana você acumula ao final. Ao chegar ao destino, saia do carro para completar a missão. Neste ponto o quartel general da UP também fica disponível, basta usar o interfone no local indicado no mapa.

THE DEVASTATOR

Faction: UP

07. Vida de mercenário não é fácil. Para conseguir uma grana extra (e a confiança do pessoal da UP) você precisa recuperar um veículo com o singelo nome de Devastator. Siga até o local e evite confrontos desnecessários com tropas inimigas. Fale com o homem que está sentado perto da mesa. Ele informa a localização do veículo. Siga até o tanque mas não entre: o seu alvo é uma mobilete rosa, com cestinho cheio de flores, atrás do tanque. Pegue-a e leve até o quartel da UP.

THE DEVASTATOR

Faction: UP

08. Siga para um dos três pontos marcados em amarelo no mapa. Seu objetivo é se infiltrar no local (para isso, use um carro da facção inimiga) e depois acabar com toda a resistência. Depois que a área estiver limpa, entre no menu de suporte e jogue a granada de fumaça nos círculos amarelos. Isso vai fazer com que o helicóptero coloque uma torre de escuta em cada local.
Quando os três locais estiverem com escutas, siga até o carro indicado no mapa, aproxime-se e entre. Faça os comandos indicados e acerte o inimigo. Leve o carro até o quartel da UP e depois volte de helicóptero para a PMC.

Andar de moto é a maneira mais divertida de atravessar a cidade

EMPLACED WEAPONS CHALLENGE (LEVEL 1)

Faction: PMC

09. Primeiro pegue a metralhadora e acabe com as 50 estátuas que estão no jardim. Depois disso, corra até o outro lado, no ponto amarelo, pegue o lança-granadas e acerte nove carros que caem do céu. Suba as escadas e pegue mais um lança-granadas para acertar 50 estátuas. Algumas estão na sua frente, outras do lado esquerdo.

GRENADE LAUNCHER CHALLENGE (LEVEL 1)

Faction: PMC

10. Esse desafio é bastante divertido. Você tem um lança-granadas e precisa eliminar os alvos. Primeiro são três pilares do lado direito. Depois, no segundo posto, carros e barris. No terceiro, acerte as três estátuas em cima do telhado da casa. Mais à frente, existem 18 pilares para você derrubar, e, por último, do lado direito, no alto da escada, você deve acertar os cinco alvos que estão atrás das barreiras de concreto. Portanto jogue a granada pela lateral da barreira. Tudo isso em menos de 2min30s.

PISTOL CHALLENGER (LEVEL 1)

Faction: PMC

11. Objetivo simples: pegue a pistola e saia detonando todos os alvos do local em menos de 1min30s. Babinha.

SNIPING CHALLENGER (LEVEL 1)

Faction: PMC

12. Esse é um pouquinho mais complicado. Com uma sniper, você precisa eliminar 19 alvos. Nas placas basta um tiro, nos carros é melhor atirar nos barris do lado. Você só tem 1min30 s, mas acertando os alvos verdes, o tempo aumenta.

ALTAGRACIA OUTPOST

Faction: UP

13. Siga até o local indicado e elimine com toda a resistência. Use o menu de suporte e selecione o UP Strike Team. Espere três dos seus soldados entrarem para retomar o local.

LEAVE NO TRACE

Faction: UP

14. Siga para o primeiro ponto indicado no mapa, acabe com os oito inimigos do local e entre no galpão para pegar o executivo. Aperte ▲ para ele te seguir e entre em um carro. Siga para o próximo ponto e leve o cara até a casa indicada. Quando ele entrar, dezenas de inimigos vão atacar o local. Use as armas fixas e suas granadas para acabar com todo mundo. Siga para a segunda casa, novamente com o executivo e repita o procedimento até que tudo esteja seguro. Mais uma vez, entre no carro e corra para o quartel general da UP.

MARACAIBO AIRPORT

Faction: UP

15. O objetivo agora é conquistar o aeroporto. A missão é complicada, portanto chegue ao local com cautela. Jogue granadas nos caminhões da entrada e coloque C4 em cada um dos galpões do local. Quando tudo estiver no chão, marque os locais para seu helicóptero pegar os itens inimigos. Depois que tudo estiver realmente limpo chame reforços do UP Strike Team para conquistar o local.

CABIMAS OUTPOST

Faction: UP

16. Mais uma missão de conquista de território. Não se esqueça de levar muito explosivo C4 para essa missão. Corra para o lugar e acabe com a primeira linha de inimigos. Um tanque vai surgir. Corra na direção dele, andando em ziguezague e coloque um C4 nele. Afaste-se e destrua-o.

17. Existem duas casas com vários homens armados com RPGs. Você não deve eliminá-los

MODO ESPIÃO

Algumas missões de mercenários exigem que você entre na base inimiga para acabar com um inimigo ou então para destruir alguma instalação.

A melhor maneira de conseguir isso sem grande esforço e invadindo a instalação usando um veículo da mesma facção, ou seja, se você quer entrar na área dos piratas sem chamar nenhuma atenção basta roubar um veículo dos piratas e entrar no local.

Essa tática funciona perfeitamente até que você resolve disparar o primeiro tiro. Depois disso tudo vira uma guerra.

Portanto ai invadir um local disfarçado, procure um local beco escondido e saia do veículo. Ande devagar (nada de correr), instale um explosivo tipo C4 em algum lugar próximo ao seu alvo. Se esconda novamente e dispare a bomba. Para conseguir fugir a melhor maneira e entrar no mesmo veículo que você usou para chegar até ai e correr para longe da bagunça.

Além de tornar algumas missões mais simples, essa tática também evita que você compre briga com um aliado. Uma barra na parte inferior da tela indica o tempo máximo para que você saia do local do conflito. Caso contrário tudo mundo parte para cima do seu personagem.

Vale lembrar que essa tática só é necessária se a facção que têm o seu alvo é inimiga, pois nos aliados você só precisa usar um modo de fulga que proteja a sua identidade.

um a um, ao invés disso, chegue até a casa, instale explosivos C4 nela e exploda-os. Com dois explosivos a casa (e os todos os seus ocupantes) vão pelos ares. Quando as casas estiverem no chão, vá a um lugar calmo e chame os reforços do UP Strike Team para conquistar o local.

BUILT FOR SPEED (LEVEL 1)

Faction: UP

18. Seu objetivo aqui é pilotar um carro super-potente, porém frágil como porcelana. O tempo normalmente não é o problema aqui. Preocupe-se mais em passar por todos os checkpoints amarelos e ficar de olho no que é marcado em verde. Chegue com o carro inteiro até o outro lado da cidade e a missão termina.

WINCHING CHALLENGE (LEVEL 1)

Faction: PMC

19. Essa missão está na sede do seu quartel, mas no segundo andar. Fale com o homem no sofá. Hora de aprender a pilotar um helicóptero. Pegue um dos veículos e siga até a marca. Aperte ← para descer a corda, pegue os três contêineres e coloque-os um em cima do outro, no centro da marca. Pegue a caixa de ferramentas e coloque-a no topo.

Quando um tangue estiver na sua cola o melhor é andar em zigue e zague

ORINOCO RIVER OUTPOST

Faction: P.L.A.V.

20. Essa e mais uma missão de conquista de território, a primeira com os guerrilheiros. Invada o local na raça, sem a ajuda de veículos. Não existe muita resistência no local, então acabe com os homens na torre e depois use o menu de suporte para chamar os Guerilla Commandos para tomar o local.

EASTERN MERIDA OUTPOST

Faction: P.L.A.V.

21. Agora que você também trabalha com os guerrilheiros, o melhor é conquistar novos pontos para conseguir pousar seu helicóptero e conquistar novas missões. Ao contrário da anterior, essa é complicada. Entre pelo lado direito - se for necessário derrube uma árvore para abrir caminho entre os muros. Use um C4 ou então uma RPG para acabar com o tanque de guerra que patrulha o local. Depois disso, tudo fica mais fácil. Acabe com os guardas e use o menu de suporte para chamar os Guerilla Commandos e tomar o local.

DOOM PATROL

Faction: PMC

22. Agora é hora de você virar uma cobaia humana. Entre no Cacharro de Muerte que a mecânica Eva fez e siga pelos seis checkpoints para verificar se o invento está funcionando certinho. Depois, siga até o Strip mine e siga pelo longo circuito. Fica aqui a dica: com o **R2** você consegue saltar obstáculos.

DESTRUCTION RACE CHALLENGE (LEVEL 1)

Faction: PMC

23. Dentro do quartel, agora você pode fazer favores para Misha, a mecânica. Pegue o jipe do lado direito e faça o circuito. Durante o caminho você precisa destruir seis alvos para ganhar tempo extra.

RACE CHALLENGE (LEVEL 1)

Faction: PMC

24. Uma corridinha básica pelos arredores do quartel da PMC. Fácil.

Não basta concluir uma missão, o divertido é fazer bagunça

O confronto corpo-a-corpo não é a melhor opção, use armas potentes de longe

INTO THE GREEN ZONE (LEVEL 1)

Faction: UP

25. Entre no carro da UP e siga até o local onde o executivo está esperando. Converse com ele e entre no carro. Leve-o a outra sede da UP, indicada no mapa.

SOUTHEASTERN AMAZON OUTPOST

Faction: P.L.A.V.

26. Esqueça o armamento pesado. Entre pela frente do acampamento, elimine todos os guardas nas guaritas e também no chão. Dê a volta e aproxime-se do tanque. Pegue o veículo, destrua o alojamento da esquerda e o da direita. Só depois disso você pode chamar os Guerilla Commandos.

PAINT THE TOWN

Faction: P.L.A.V.

27. Na primeira parte da missão, você precisa destruir três prédios inimigos. Existe a maneira fácil e a difícil. Você pode instalar explosivos C4 em cada um deles ou apelar e chamar a Artillery Strike, caso já tenha esta opção. Recomendamos que a use, pois a segunda parte da missão já é muito complicada para você perder tempo aqui.

28. Corra até a igreja e, com a ajuda dos revolucionários, ajude a defender o local do ataque dos tanques. Utilize as dezenas de RPGs que estão em volta do local. Quando a situação estiver mais calma, um novo alvo aparece: você deve capturar ou eliminar Mendes. Corra até lá e faça sua escolha.

JUNGLE CRUISE (LEVEL 1)

Faction: P.L.A.V.

29. Uma nova corrida, desta vez dentro do rio. Não precisa correr muito, o tempo dá e sobra, em vez disso, sempre que encontrar um checkpoint entre minas aquáticas, mande bala em cima delas e abra caminho.

BLENDED WITH A TWIST

Faction: Pirates

30. A corrida agora é com um Jet-Ski e o objetivo é mostrar para os piratas que você é bom. Tome cuidado para não perder o controle nas rampas e no obstáculo 25, que fica no meio de minas aquáticas.

YO-HO-HO AND A TRUCK FULL O RUM (LEVEL 1)

Faction: Pirates

31. Atravesse o rio e invada as instalações da UP, mas tente não atirar em ninguém para não diminuir sua moral com essa facção. Pegue o carro amarelo e dirija até o ponto indicado no mapa. Não saia das estradas, caso contrário o carro balança e as mercadorias caem.

CENTRAL ISLAND OUTPOST

Faction: Pirates

32. Hora de começar a tomar conta das ilhas. Siga até a ilha central e destrua o galpão do lado da torre e o atrás do pavilhão central. Mas, nesse último, use explosivo C4 para não destruir o pavilhão que você precisa conquistar. Depois disso, chame reforços pela opção Boarding Party no menu de suporte.

MAINLAND OUTPOST

Faction: Pirates

33. Outra missão de conquista. Tome cuidado, pois essa é um pouco complicada. Pegue um helicóptero e siga para o ponto mais perto do local onde você precisa ir. Siga para o local e primeiro atire nos guardas nas torres.

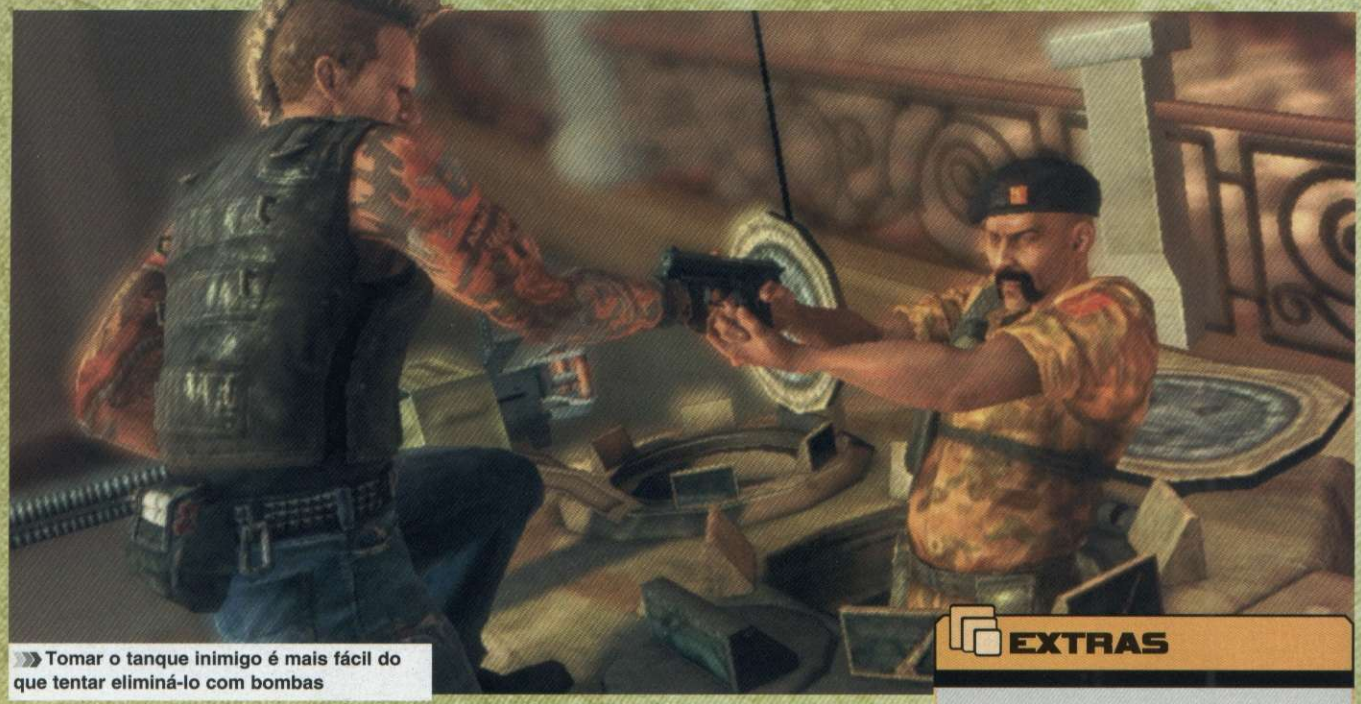
34. Depois, vá até os galpões e coloque um explosivo C4. Quando a área estiver livre, siga até o fundo e suba na parte mais alta.

BLACK MARKET, WARM HEART

Faction: Pirates

35. Entre na caminhonete e leve os 30 galões até

Jogar no modo cooperativo é uma boa maneira de tornar tudo mais fácil



Tomar o tanque inimigo é mais fácil do que tentar eliminá-lo com bombas

o ponto indicado no mapa. Você precisa chegar lá com pelo menos três galões. Tome cuidado com a velocidade e, depois de sair da via principal, começa uma seqüência de explosões que podem destruir o seu carro. Fique de olho principalmente nas torres que começam a cair.

ENDANGERED CARGO (LEVEL 1)

Faction: Pirates

36. Agora você precisa levar um carregamento de tijolos até o local indicado. Muito fácil, você sai com 80 quilos e precisa chegar com pouco mais de 13.

MISHA MILANICH

Faction: PMC

37. Siga até a base, encontre e mande retirar os três bunkers Buster do local. Depois siga, cheio de explosivos C4 para o novo alvo marcado no mapa. Coloque um explosivo em cada uma das casas para acabar com os pontos vermelhos. Quando tudo estiver limpo, entre no menu e coloque o Bunker Buster no seu arsenal. Use a mira laser na porta do bunker e afaste-se.

AIRSTRIKE CHALLENGE (LEVEL 1)

Faction: PMC

38. Hora de testar sua habilidade com os ataques aéreos. Selecione o ataque no menu de suporte. Mire o laser em um dos caminhões da esquerda e pronto. Fazendo mais de 60 pontos você passa desta missão.

TROPICAL ISLAND GETAWAY

Faction: P.L.A.V.

39. Antes de ir para o local certifique-se que está levando ao menos três Artillery Strike. Depois vá nadando para o local e instale explosivos C4 em todas as casas marcadas em verde para ganhar um bônus de 500 mil dólares. Depois vá até o alto do muro e se aproxime da torre. Chame uma artilharia e acabe com ela.

40. Desça e se aproxime da ponte. Passe por ela e quanto chegar do outro lado destrua o Jam no fundo. Use duas artilharias, uma para acabar a ponte e outra para acabar com o castelo. Procure um lugar seguro e espere o aviso de fim de missão aparecer.

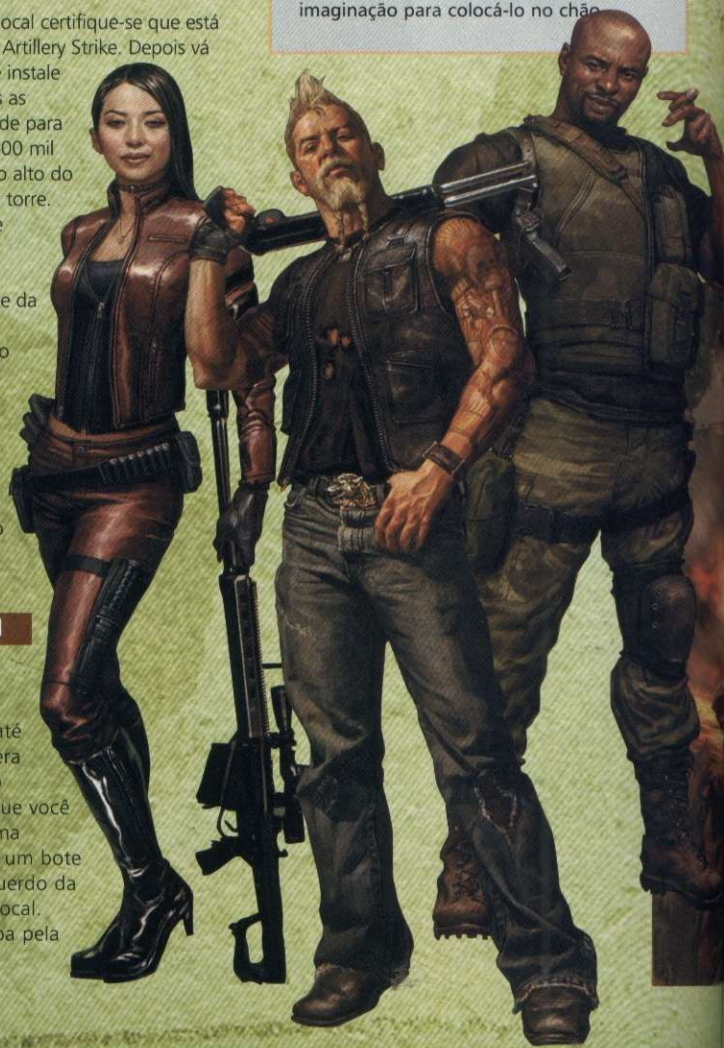
FINDING FLANCO

Faction: PMC

41. Seu objetivo é ir até a plataforma petrolífera que fica no centro do mapa. Certifique-se que você possui pelo menos uma Artillery Strike. Pegue um bote que está do lado esquerdo da mansão e siga até o local. Desvie do barco e suba pela escada de mão da plataforma.

EXTRAS

As missões extras são divididas entre encontrar alvos ou explodir edifícios. Quando você precisa achar um alvo, um símbolo de visto, em verde, aparece no mapa. No local marcado você precisa eliminar o homem procurado.
Quando é necessário explodir um prédio, o símbolo é um alvo, também em verde. Aí, é só seguir até o local e usar a imaginação para colocá-lo no chão.



42. Acabe com os guardas do primeiro andar e suba até o segundo. Siga para o lado direito, pegue munição e suba até o terceiro andar. Atravesse o ponte até o outro lado e entre no escritório (Office). Depois de uma rápida conversa, uma explosão.

43. Corra atrás do homem que está marcado com um símbolo amarelo e acerte-o. Tire uma foto para provar que você fez o seu serviço e seja muito rápido. Corra até a torre da plataforma, entre no menu de suporte e solicite um Artillery Strike. Corra muito e pule no mar, pois a coisa vai ficar muito feia.

GET SOLANO

Faction: PMC

44. Entre no helicóptero que o espera do lado esquerdo. Assim que chegar à ilha, elimine os primeiro soldados e pegue um veículo inimigo. Faça todo o caminho até chegar próximo ao símbolo amarelo do bunker.

45. Você só pode acertar o bunker depois de explodir os dois SAM , os símbolos vermelhos do mapa. Use C4 ou então granadas para acabar com o instrumento. Depois use o Bunker Buster para eliminar a estrutura.

46. Você tem dez minutos para voltar até o quartel da PMC. Por isso, espere um helicóptero inimigo se aproximar e capture-o. Corra até o local que está cercado por tanques de guerra. Desça e corra para a entrada. Aproxime-se de um dos tanques e tome posse dele. Depois disso use-o para destruir todos os outros.

47. Quando a área estiver limpa, entre na PMC e saia em perseguição a seu inimigo. Pegue um carro e saia em disparada pelas ruas. Alcance o alvo, cerque-o e elimine-o. Tire uma foto e volte para a sua base. Deste ponto em diante você tem novos aliados: converse com a líder do PMC.

SOUTHWESTERN CUMADA OUTPOST

Faction: Chinese Army

48. Siga até o primeiro posto dos chineses. Use um dos helicópteros que você já deve ter conquistado para chegar à nova área. Fale com o homem e aceite o novo contrato. Seu objetivo é conquistar novas áreas para os chineses.

49. Siga ao local indicado no mapa, destrua o tanque de guerra do lado esquerdo e depois as casas amarelas. Coloque sete homens do seu grupo dentro da sede local.

CARACAS ESTATES OUTPOST

Faction: Chinese Army

50. Use um explosivo para destruir o muro na parte de trás do local. Depois destrua a instalação central deles. Esqueça os tanques de guerra no fundo. Acabe com a artilharia inimiga e chame

» Se a coisa ficar preta, com muitos inimigos em volta, solicite suporte _

A mais de 10 anos no mercado
TRADIÇÃO É CONFIANÇA!
ACME Digital
www.acmedigital.com.br
Cursos de manutenção e instalação incluíndo esquemáticos. Pagamento em até 10x sem juros no cartão.
Atacado e varejo incluíndo peças, acessórios e chips para manutenção.
Completa linha de acessórios importados para Play3, Play2, PSP, Nintendo Wii, dentre outros.
Preço e qualidade excelentes
Montagem de sites e lojas virtuais: gostou de nossa loja?
Acesse www.mecaempresas.com.br e confira como é fácil, barato e lucrativo. Fazemos todo o trabalho para você.
Vendas no atacado e varejo para todo o Brasil, aqui a gente não perde negócio
www.acmedigital.com.br
Fones: (61) 3202-8792 / 3273-9083
loja@acmedigital.com.br (e-mail e Gtalk)
brasilmodchip@gmail.com (MSN)

logo dois helicópteros com chineses para tomar conta do local.

SOUTHEASTERN CUMADA OUTPOST

Faction: Chinese Army

51. Existem quatro alojamentos espalhados em cada um dos pontos deste local. Elimine cada um deles para conseguir liberar o caminho para os seus aliados tomarem o local.

MEDUSPLOSION (LEVEL 1)

Faction: Chinese Army

52. Corra até o tanque de guerra, mas antes de entrar, destrua o carro inimigo que está do lado esquerdo. Entre no tanque e siga até a primeira marca do mapa. Uma ambulância precisa ser escoltada. Basta ver o caminho que ela vai fazer no mapa e ir na frente, acabando com tudo.

THE LAST IN LINE (LEVEL 1)

Faction: Chinese Army

53. Essa é a missão mais chata de todo o jogo. Primeiro pegue o tanque de guerra e siga pela corrida, por baixo de todas as marcas.

EXIT STRATEGY

Faction: Chinese Army

54. Coloque um monte de explosivos nos bolsos e siga até o navio indicado. Suba nele e solicite uma artilharia para destruir toda a embarcação.

SOUTHERN CARACAS OUTPOST

Faction: AN

56. Missão de conquista, agora com as nações aliadas. Destrua os galpões em todas as laterais do local, depois entre e acabe com o tanque (use uma RPG, é mais fácil).

CARACAS OUTPOST

Faction: AN

57. Essa missão é praticamente igual à anterior, com um extra: você precisa eliminar uma embarcação que está do lado direito do local que precisa invadir. Use um ataque de artilharia para acabar com ela.

PORTO OF CARACAS OUTPOST

Faction: AN

58. Destrua primeiro o helicóptero que patrulha o local, logo depois o JAM que está do lado direito. Só então parta com explosivos C4 para explodir os quatro alojamentos ao redor do local.

GIVE IT A WHIRL

Faction: AN

59. Pegue o helicóptero em frente ao prédio e faça o circuito pelas 36 marcas.

MISSILE COMMAND

Faction: AN

60. Siga para o local indicado e destrua os três caminhões de artilharia inimiga. Basta jogar granadas neles para causar um bom estrago. Depois disso, siga para os botes. A maneira mais fácil de eliminá-los e subir nos botes e solicitar um ataque de artilharia. Corra e suba na favela para acertar os três oficiais que estão nos becos.

LOST AND FOUND

Faction: AN

61. Primeiro siga até a ilha indicada e acabe com os as três partes dos navios. O melhor é usar ataques de artilharia, principalmente na parte que está no navio. Depois disso vá para o ponto verde e salve o refém. Saia do local em segurança.

BATTLE FOR CARACXA VS. CHINA

Faction: AN

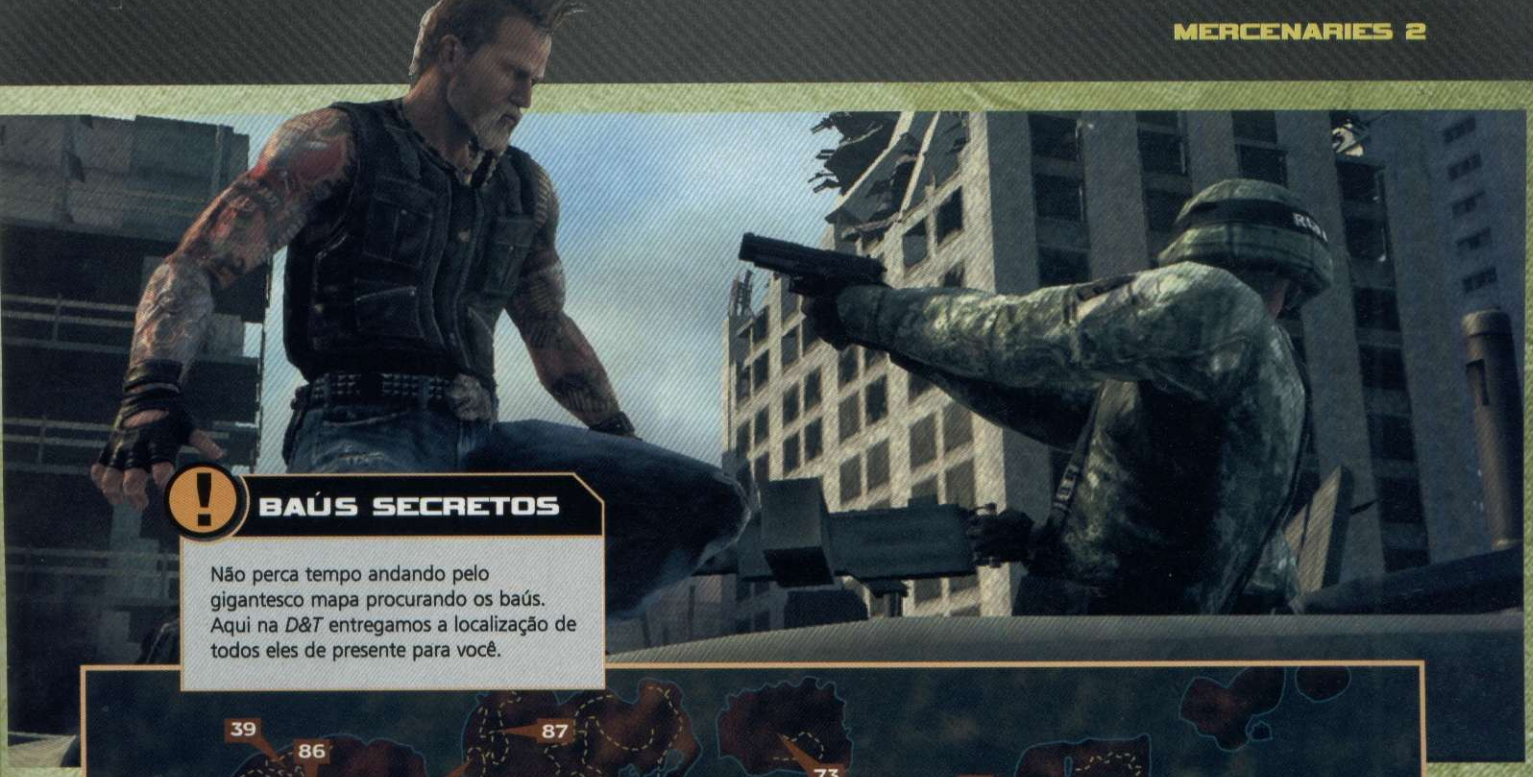
62. Destrua os quatro JAM que estão na região, para isso use explosivos C4 para fazer um trabalho limpo e rápido. Depois disso suba até o alto do morro e entre pela parte de trás do castelo. Suba a escada principal e na parte mais alta, elimine seu alvo e tire uma foto antes de sair do local.

GET SOLANO, PARTE II

Faction: AN

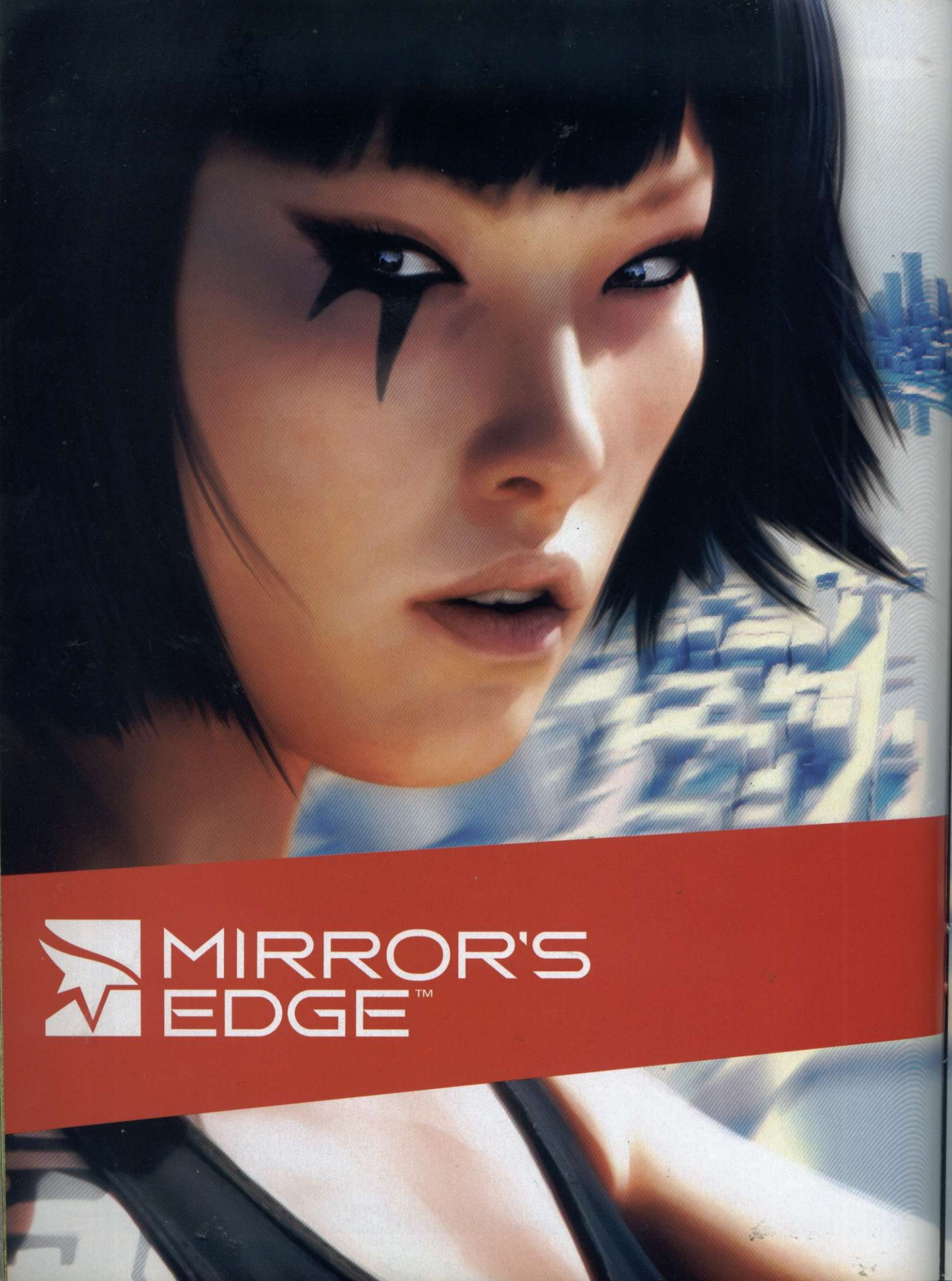
64. Você ganhou uma singela bomba nuclear para acabar com Solano. Escolha um veículo e siga até a distante localização.

65. Destrua os tanques de guerra e também os JAM que estão no local. Só quanto a área estiver livre você poderá liberar a bomba. Quanto tudo estiver destruído corra até Solano e acabe com o sujeito. Tire uma foto e observe o show.



BAÚS SECRETOS

Não perca tempo andando pelo gigantesco mapa procurando os baús. Aqui na *D&T* entregamos a localização de todos eles de presente para você.


MIRROR'S
EDGE™

EM UM MUNDO DOMINADO PELA OPRESSÃO

CORRA POR JUSTIÇA A QUALQUER CUSTO

Nas Lojas Em Novembro

WWW.MIRROSEDGE.COM.BR

PLAYSTATION.3 XBOX 360 LIVE

© 2008 Electron[illegible]nc. "PlayStation", "PLAYSTATION[illegible]" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of [illegible] owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under licence from Microsoft.

PROFIT PAYBACK
SEP 2008
PLAY BY YOUR OWN RULES & EVERYBODY PAYS
Fiona Amylie Taylor
Support Operative Treasurer.
M16 F117
100
NILSSON
XBOX 360 LIVE
PlayStation®2
PLAYSTATION 3

BEM-VINDO À VENEZUELA. BEM-VINDO AO NOVO PLAYGROUND DE DESTRUIÇÃO. BEM-VINDO À TERRA DA OPORTUNIDADE. FAÇA CONTATOS. MATE CONTATOS. SE NÃO RECEBER SEU DINHEIRO, FAÇA-OS PAGAR. VOCÊ TEM O PODER DE DESTRUIR TUDO E IR PARA QUALQUER LUGAR. DO JEITO QUE QUISER. PORQUE VOCÊ É UM MERCENÁRIO. E É ASSIM QUE VOCÊ FAZ.

SETEMBRO 2008 NAS LOJAS

PC DVD-ROM SOFTWARE

18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
Categoria: Ação
Contém: Agressão Física, Assassinato, Consumo de Drogas Lícitas e Glamourização da violência

©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

PANDEMIC

EA

SIGA O MAPA E ENCONTRE OS MELHORES GAMES DA CIDADE

Imagens ilustrativas.

METRÓPOLE
Games

www.metropolegames.com.br

VISA MasterCard REDE SHOP Losango Muito mais que crédito.

Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412

Ligue e faça seu financiamento por telefone
☎ Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

Atendimento especializado · qualidade e segurança · os melhores games e acessórios · todos os lançamentos em primeira-mão

STAR WARS
THE FORCE
UNLEASHED

GAROTA PLAY

OUTUBRO 2008

Fotógrafo: Nelson Alves
Modelo: Rosângela Melo, 35 anos
Maquiagem: Israel Escobar
Produção: Gabriela Isgroi e Aida Lima
Acessórios: Dona Alda
Agulha & Linha, tel:(11) 8480-4821

Dicas & Truques para

PlayStation

www.eurogames.com.br

Este pôster é parte integrante da Revista Dicas e Truques para PlayStation edição 117

Tudo para o seu videogame e PC

Playstation 3
40GB
3x R$ 433,33
sem juros
ou R$ 1.299,99 à vista

Kit Guitar Hero 3
para Playstation 3
3x R$ 133,33
sem juros
ou R$ 399,99 à vista

PSP Slim
3x R$ 216,66
sem juros
ou R$ 649,99 à vista

Playstation 2
3x R$ 116,66
sem juros
ou R$ 349,99 à vista

God of War II
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista

Guitarra
com fio Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

PC

HD 80GB
Sata 2 à partir de
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

Memória 1 GB
DDR2 667 Kingston
3x R$ 21,66
sem juros
ou R$ 64,99 à vista

Placa de Vídeo 512 Mb
PCI GF 8800GT DDR3 SLI XFX
3x R$ 283,33
sem juros
ou R$ 849,99 à vista

Gravador de DVD
LG H58N preto
3x R$ 24,99
sem juros
ou R$ 74,99 à vista

Promoções válidas por tempo limitado ou enquanto durar o estoque. Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

Financiamos em até 3x s/juros ou até 36 vezes*
Aceitamos os cartões

VISA · MasterCard · American Express · Diners Club International · Hipercard

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Preços especiais para lojistas. Consulte!

DEAD SPACE™

NO ESPAÇO NINGUÉM PODE TE OUVIR GRITAR

31 DE OUTUBRO
HALLOWEEN

WWW.BRASIL.EA.COM.BR/DEADSPACE

18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
Categoria: Ação
Contém: Assassinato e Crueldade

PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE PC DVD-ROM SOFTWARE

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and the other countries. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft.

Por Amer Houchaimi

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

→Produtora: Krome Studios →Distribuidora: Lucasarts →Console: PS2 →Gênero: Ação

A ligação que faltava entre as duas trilogias cinematográficas de Star Wars

Star Wars é sem sombra de dúvida um dos maiores (senão o maior) fenômenos da cultura pop de todos os tempos. Infelizmente, a série perdeu um pouco de seu encanto com o tempo e se tornou mais um produto do que uma saga cinematográfica. A terrivelmente criticada nova trilogia e o igualmente mal aceito filme de animação *Guerras Clônicas* mostram que o interesse maior da Lucasfilms é faturar um bom dinheiro com o nome da saga, em vez de continuar cativando o público com ela, como fez com a trilogia clássica.

Felizmente, *Force Unleashed* quebra este estigma e se mostra um dos melhores produtos de *Star Wars* dos últimos anos.

Force Unleashed é um projeto multimídia que incluía um livro, uma série em quadrinhos, brinquedos e claro, este game sobre o qual você está lendo.

Sendo um game multi-plataforma, muita gente talvez imagine que *Force Unleashed* no PS2 seja apenas uma versão simplificada do game lançado para PS3, mas estas pessoas terão uma agradável surpresa ao perceber que é um título totalmente independente.

Force Unleashed no PS2 também segue a história sobre o aprendiz secreto de Darth Vader, mas aqui temos em mãos um game que se assemelha muito a um beat'em up. Você sabe, aqueles antigos games de pancadaria como *Double Dragon* e *Final Fight*. Nada de puzzles ou coisas que atrapalhem a ação aqui, somente hordas de inimigos e um guerreiro absurdamente capacitado para enfrentá-los (leia: aniquilá-los).

Tecnicamente, *Force Unleashed* também não faz feio e prova que o velho console da Sony ainda tem gás, com ótimos gráficos e nenhum slowdown, mesmo quando há legiões de inimigos na tela (coisa que acontece com mais freqüência do que você pensa), além de controles perfeitos que permitem que a ação flua sem problemas.

Não menos importante é o audio, recheado de músicas vindas diretamente da trilha sonora da série, como a imponente Marcha Imperial ou os temas heróicos que já fizeram várias gerações vibrarem.

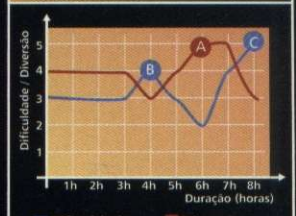
Claro, não podemos esquecer a dublagem extremamente bem cuidada, que sem dúvida contribui ao fluxo do excelente roteiro do jogo. Destacamos a atuação de Sam Witwer, que dá vida ao protagonista e o torna um personagem bastante crível e empático, mesmo sendo um servo do vilão.

Neste final de vida do Playstation 2, as boas surpresas se tornam cada vez mais raras. *Force Unleashed* é uma delas e deve ser apreciado como um dos clássicos filmes que há quase trinta anos nos fazem sonhar com uma galáxia muito distante. ›

AQUI TEM

- ☑ Estratégias para os chefes
- ☑ Senhas especiais
- ☑ Lista de habilidades

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Dificuldade Diversão

A A fase de Cloud City é uma delícia! Jogar os oponentes das inúmeras pontes do lugar nunca fica cansativo.

B Enfrentar dois Rancors de uma só vez estressaria até mesmo o mestre Yoda.

C O duelo final com o Imperador é difícil o suficiente para fazer até o mais plácido Jedi blasfemar como se não houvesse amanhã.

EXCELÊNCIAS

"LORD VADER... LEVANTE-SE..." Jogar com Darth Vader é um prazer raro e inigualável.

"A FORÇA É PODEROSA NESTE RAPAZ." Poucos games nos dão tanto poder e tantas formas de abusar dele.

"VOCÊ NÃO É MEIO BAIXINHO PARA SER SOLDADO DO IMPÉRIO?" Stormtroopers são as maiores buchas de canhão da galáxia e este game é a prova definitiva!

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráficos: ★★★★☆
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★★☆

NOTA FINAL 8,5

EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★☆☆
Atrações Extras: ★★★★☆
Sistema de Câmeras: ★★★★☆
Chefes: ★★★★☆

A SAGA DO APRENDIZ

Logo após o final das Guerras Clônicas e da queda da República, Darth Vader percorria a galáxia caçando Jedis que pudessem ter sobrevivido à execução da Ordem 66.

Em uma viagem para o planeta florestal de Kashyyk, Vader encontrou o Jedi sobrevivente Kento Marek e prontamente o eliminou, percebendo em seguida a presença de alguém ainda mais poderoso que Marek: seu filho.

Vader escondeu a existência do garoto de todos no Império, inclusive do próprio Imperador Palpatine, e treinou-o com grande severidade no uso dos poderes do Lado Sombrio da Força.

Adulto, o jovem aprendiz de Vader não lembrava mais de seu nome, sequer conhecia outro tipo de vida, apenas sabia que devia servir a seu mestre sem nunca questionar.

Vader enviava o rapaz para missões suícidas, onde teria de enfrentar guerreiros muito mais poderosos do que ele, com o intuito de aumentar ainda mais suas forças e ter um aliado poderoso o suficiente para ajudá-lo a destruir o Imperador e dominar a galáxia.

Mas os Sith são conhecidos por seus modos traiçoeiros, o que lança uma questão: seriam estas as verdadeiras intenções de Darth Vader?

ROTEIRO

KASHYYK

1. No controle de Darth Vader, use esta fase para se acostumar com os controles e com o uso dos poderes. Crie o hábito de usar a Força para arremessar oponentes em abismos, pois é uma habilidade que será muito útil ao longo da história. Acostume-se ao mapa também. Quando quiser saber para onde ir, guie-se pelo "círculo" que está em destaque no mini-mapa e siga em sua direção. Em determinados pontos é preciso eliminar todos os inimigos para avançar, algo que será demonstrado por uma barra de energia designada para o grupo. Este é um desafio que será constante ao longo do jogo.

CHEFE: ROGUE JEDI

2. Use Force Push para fazê-lo abrir a guarda e ataque com combos quando isto acontecer. Fique atento aos minigames em que você deve medir forças com ele, pois eles dão boa vantagem se você vencer.

DESTROYER

3. A partir desta fase os inimigos serão mais variados. Aprenda a reconhecê-los para enfrentá-los. Em alguns pontos será necessário derrubar portas ou organizar plataformas para poder avançar. O jogo avisará sobre estes momentos com um grande ícone do botão ▲ na tela (segure-o e solte quando piscar).

CHEFE: AT-ST

4. Fique a meia distância dele e use Force Lightning. Afaste-se e desvie de seus disparos enquanto seu poder recarrega e repita a operação quando puder.

CHEFE: RAHM KOTA

5. Use Force Push para fazê-lo abrir a guarda e ataque. Quando vencê-lo nas disputas de força e ele cair, use o seu Force Lightning.

JEDI TEMPLE

6. Seu único trabalho aqui será enfrentar as hordas de soldados do império à medida que avança para o local indicado no mapa. Acumule Force Points para evoluir as suas habilidades. O poder mais recomendável para evoluir é o Force Lightning, pois terá uso cada vez mais constante. Derrube todas as estátuas e cheque os cantos do templo para encontrar Power-ups.

CHEFE: DARTH DESOLOUS

7. Quando ele vier em sua direção, use o Force Lightning até que ele comece a bloquear o ataque; então ataque-o com combos até que os dois personagens comecem a medir forças. Ao derrubá-lo, abuse do Force Lightning enquanto ele estiver caído e vulnerável.

RAXUS PRIME

8. Os inimigos desta fase são diversos robôs de sucata. Ele são mais resistentes que os inimigos encontrados até agora e literalmente brotam do chão em alguns momentos, portanto tome cuidado redobrado com eles. Se for cercado, use Force Maelstrom para se safar.

CHEFE: JUNK BEHEMOTH

9. Nunca se aproxime deste chefe: mantenha distância e arremesse os objetos do cenário contra ele ou use Force Lightning, mantenha-se em movimento enquanto espera seu poder recarregar. Há dois chefes deste na fase e ambos podem ser vencidos com a mesma estratégia.

CHEFE: DREXL

10. Elimine os soldados usando combos simples e, quando restar apenas o chefe, arremesse-o com Force Lift e use Force Lightning quando ele cair.

CHEFE: JUNK TITAN

11. Este chefe é similar ao Junk Behemoth,

Darth Vader e o seu aprendiz, dois poderes que poderiam devastar a galáxia facilmente

QUICK TIME EVENT

Como se tornou praxe após o sucesso de *God of War*, há vários momentos em que será preciso apertar combinações corretas de botões que surgem na tela. Os momentos mais freqüentes em que isso ocorre são nos duelos contra os chefes, quando é preciso encerrar a batalha executando corretamente uma destas seqüências. Portanto, quando a energia de seu oponente estiver abaixo dos 25%, fique esperto para ver os ícones que surgem na tela e encerre a luta de forma bem estilosa e cruel.

mas bem mais perigoso. Mantenha distância, permaneça em movimento, dispare o seu Force Lightning e arremesse objetos contra ele. Há pequenos explosivos na tela (os objetos com uma luz piscando) que causam dano dobrado quando arremessados, mas mantenha distância para não ser atingido pela explosão.

CHEFE: KAZDAN PARATUS

12. Espere o inimigo se aproximar das estruturas metálicas e dispare Force Lightning nelas. Ele raramente vai se defender dos seus ataques desta forma. Quando ele avançar em sua direção, use Force Push e ataque-o quando ele abrir a guarda.

JEDI TEMPLE

13. Não há grandes diferenças desde sua última visita, apenas o dobro de inimigos. Aproveite para juntar Force Points e evoluir os seus poderes. Aproveite para comprar a habilidade Lightsaber Throw, caso ainda não a tenha.

CHEFE: DARTH PHOBOS

14. Force Lightning e combos são pouco úteis aqui, pois são constantemente bloqueados. A melhor opção é usar o Lightsaber Throw e ficar afastado do chefe enquanto o poder recarrega.

FELUCIA

15. Os inimigos desta fase são fortes e bons de briga. A maneira mais fácil de eliminá-los é usando Force Lightning ou Force Choke.

CHEFE: RANCOR

16. Mantenha-se longe do bicho e arremesse contra ele tudo que encontrar. Use Force Lightning se ele se aproximar demais - corra para longe ao mesmo tempo em que o eletrocuta.

CHEFE: RANCORS

17. O processo é basicamente o mesmo do chefe anterior, mas enfrentar dois ao mesmo tempo complica as coisas. Neste cenário existem "plantas pontudas" e elas explodem quando arremessadas em direção ao inimigo. Corra sem parar para fugir dos dois montros e, nos breves momentos que tiver alguma folga, arremesse as plantas contra a criatura que estiver mais próxima.

CHEFE: SHAAK TI

18. Force Lightning é pouco eficiente contra a oponente, portanto use Force Push e, sempre que abrir a guarda dela, avance e use combos. Aproveite os momentos de combate de forças para abrir a defesa da inimiga e ao mesmo tempo já causar algum dano.

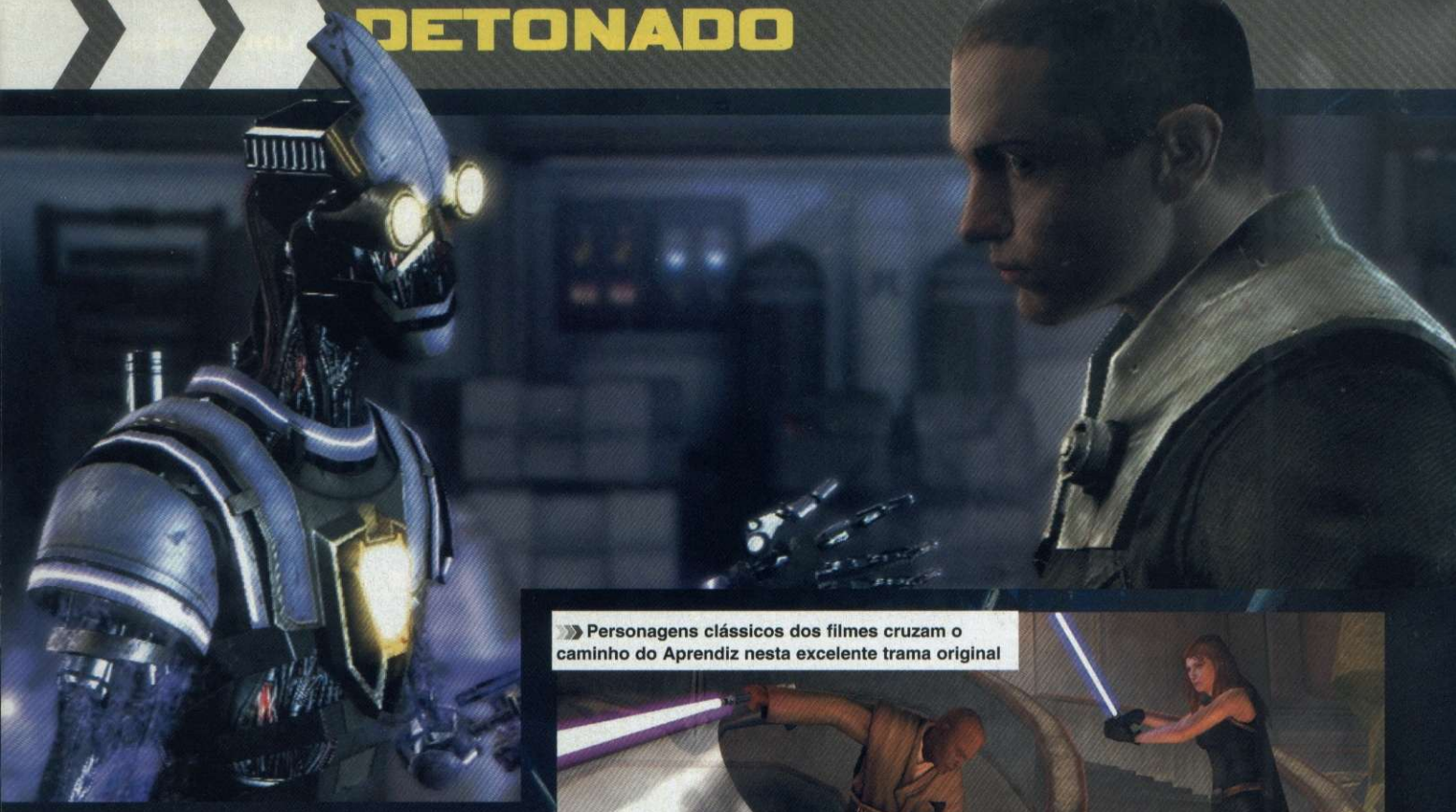
NAR SHADAA

19. Os inimigos desta fase são bastante fáceis, mas não deixe que se agrupem à sua volta - use Force Maelstron caso isso aconteça. Prossiga até encontrar Rahm Kota em uma das mesas do bar. No trecho seguinte, use Force Lift para arremessar seus inimigos da ponte.

CHEFE:: SHADOW GUARD

20. Livre-se dos ajudantes primeiro (use a técnica que preferir). Shadow Guard é muito forte na luta corpo-a-corpo, portanto enfrente-o a distância. Use Force Push para derrubá-lo e ataque com Force Lightning. Caso ele chegue muito perto, fuja e arremesse objetos para atordoá-lo.

Abusar do lado negro da Força no controle de Darth Vader sempre foi um sonho dos fãs



Personagens clássicos dos filmes cruzam o caminho do Aprendiz nesta excelente trama original

JEDI TEMPLE

21. O número de adversários triplicou em relação às visitas anteriores, portanto é mais uma boa oportunidade para juntar Force Points suficientes para evoluir seus poderes ou comprar novos. Acostume-se a eliminar os adversários voadores com Force Choke.

CHEFE: ROGUE JEDI

22. Não se aproxime, pois Rogue Jedi é muito bom de briga. Fique longe e arremesse objetos do cenário contra ele ou use Force Push para abrir sua guarda. Quando isso acontecer, use o Force Lightning e afaste-se enquanto o poder recarrega.

KASHYYK

23. Os inimigos desta fase atacam em grande número e são bastante fortes, portanto avance devagar. Se preciso, ganhe Force Points e volte para a Rogue Shadow para evoluir seus poderes e então recomece a fase e avance até o final.

CHEFE: AT-ST

24. O bicho é grande, mas só tem tamanho. Aproxime-se, use o Force Lightning sem dó, afaste-se enquanto o poder recarrega e repita a operação. Há dois robôs deste tipo pela fase, enfrente ambos com a mesma estratégia.

CHEFE: OZZIK STUM

25. Ataque-o com Force Lightning até que forme um campo de força ao seu redor. Procure o gerador que está criando a barreira e arranque-o com Force Lift (aproveite para arremessá-lo contra o chefe). Repita a operação com os outros geradores conforme forem ativados e finalize o combate com o Force Lightning.

FELUCIA

26. Há muitos soldados do Império no local. Eles são oponentes mais fáceis de derrotar do que os habitantes do planeta enfrentados anteriormente. Aproveite a moleza para acumular Force Points e evoluir o Force Lightning até seu poder máximo, caso ainda não tenha feito isso.

CHEFE: BULL RANCOR

27. Aproxime-se do bicho e ataque com Force Lightning. Em seguida, afaste-se e permaneça em movimento até que seu poder recarregue. Ataque-o, repetindo a operação até derrubá-lo.

CHEFE: MARIS BROOD (I)

28. Use Force Maelstrom para iniciar disputas de força contra ela. Ao vencer, você quebra a defesa da oponente - ataque-a então com Force Lightning ou Lightsaber Throw.

CHEFE: RANCOR

29. Use o Force Lightning, afaste-se e espere o poder recarregar. Repita até vencer.

CHEFE: MARIS BROOD (II)

30. Maris vai usar técnicas novas desta vez, mas basta usar Lightsaber Throw constantemente contra ela. Afaste-se quando precisar recarregar o poder e continue atacando desta forma.

RAXUS PRIME

31. Seus oponentes aqui serão toneladas de soldados do Império, mais fáceis que os droids de sucata de sua visita anterior, porém em número muito maior. Não descuide e volte à Rogue Shadow se sentir necessidade de evoluir os seus poderes.

32. Em determinados pontos é preciso saltar sobre largos rios de metal fundido. Use o salto duplo seguido de corrida aérea (✖, ✖ e L1) para atravessá-los sem se ferir. Para lidar com os portões onde um campo de força impede sua passagem, procure os geradores e arranque-os com Force Lift. Alguns deles estarão do outro ›

ROGUE SHADOW - SUA BASE DE OPERAÇÕES MÓVEL

Rogue Shadow é a nave pessoal do Aprendiz. É nela que os jogadores podem acessar diversas funções do jogo, como melhorar seu Lightsaber ou trocar o seu traje. As opções que podem ser encontradas na nave são as seguintes.

1. FORCE POWERS
Evolua os poderes e combos do Aprendiz ou compre outros novos para incrementar o personagem ainda mais. A moeda corrente são os Force Points adquiridos ao longo das fases. As habilidades que podem ser adquiridas são:

- **Force Push:** aperte ▲
- **Lightning:** aperte ●
- **Lightsaber Throw:** L1 + ■
- **Repulse:** L1 + ▲
- **Aerial Assault:** ✖, ▲
- **Aerial Shock:** ✖, ●
- **Choke:** ▲ seguido de L1
- **Sith Strike:** ■, ■, ▲
- **Storm:** ■, ■, ●
- **Detonate:** ●, ▲
- **Saber Whirlwind:** ✖, mova L3, →, R1 e ■
- **Saber Assault:** ✖, ✖ e segure ■
- **Ground Slam:** ✖ e segure ■
- **Dark Rage:** segure L1 e aperte ●
- **Pummel:** segure ▲ e aperte R1
- **Maelstron:** segure L1 e ▲
- **Sith Barrage:** ■, ■, ■, ●
- **Sith Scorcher:** ●, ●
- **Power Slam:** ■, ■, ■, ▲
- **Sith Seeker:** ▲, ●

2.CUSTOMIZE COSTUMES
Escolhe a aparência que o seu personagem terá. É possível mudar a roupa do Aprendiz ou jogar com a aparência de outro personagem, como Luke Skywalker. Tenha em mente que seus poderes continuam os mesmos e que não será possível assistir aos vídeos entre as fases se estiver usando a aparência de outro personagem.

3. CUSTOMIZE LIGHTSABER
Modifique o Lightsaber e deixe-o mais forte ou com cor diferente. Use os diversos cristais encontrados nas fases para melhorar a arma ou simplesmente mudar sua coloração.

4. NAVI COMPUTER
É o mapa espacial da nave. Após terminar tudo que tiver para fazer na nave, use esta opção para escolher a próxima fase.

5. EXTRAS
Há várias opções que podem ser selecionadas aqui: Holocron Viewer (galeria de arte); Cheat Codes (para inserir códigos); Databank (informações sobre os planetas visitados).

6. CÓDIGOS
Caso você seja um adepto da lei do menor esforço, aqui vão alguns códigos "secretos" que tornarão o jogo uma verdadeira brisa:

- **SPEEDER:** um milhão de Force Points
- **TYRANUS:** todos os Force Powers
- **KATARN:** Force Powers com poder máximo
- **COUNTDOOKU:** combos com poder máximo
- **LIGHTSABER:** sua arma causa dano colossal
- **CORTOSIS:** invencibilidade
- **VERGENCE:** poder infinito
- **GRANDMOFF:** libera todas as roupas

UMA NOVA ERA, UM NOVO PORTAL. AO SEU ALCANCE.
www.brothergames.com.br

brother games
diversão ao seu estilo

Diversão ao seu estilo e ao seu alcance, dentro da sua casa. A nova loja virtual Brother Games oferece as últimas novidades em consoles, jogos e acessórios. Em nossa loja você encontra também mangás, venda de blue-ray disc, filmes, séries, tv´s de alta definição, celulares e máquinas digitais. Tudo que você precisa para uma nova era de diversão está aqui. E é claro, garantimos segurança total durante a compra, acesso de dados e entrega. Entre nesta nova era de diversão, os 50 primeiros a se cadastrarem no site ganham um super brinde da Brother Games. **Conheça agora produtos que você só encontra em nossa loja:**

NINTENDO DS BUGLE GUITAR HERO

ULTIMATE KIT DS

GUITAR HERO "ON TOUR"

PLAYSTATION 3 HD80 GB COM METAL GEAR SOLID 4

PSP COM GOD OF WAR

SINTONIZADOR DIGITAL

NINTENDO WII

PERFECT SHOT

NUN CHUK "SEM FIO"

GTA IV

METAL GEAR SOLID 4

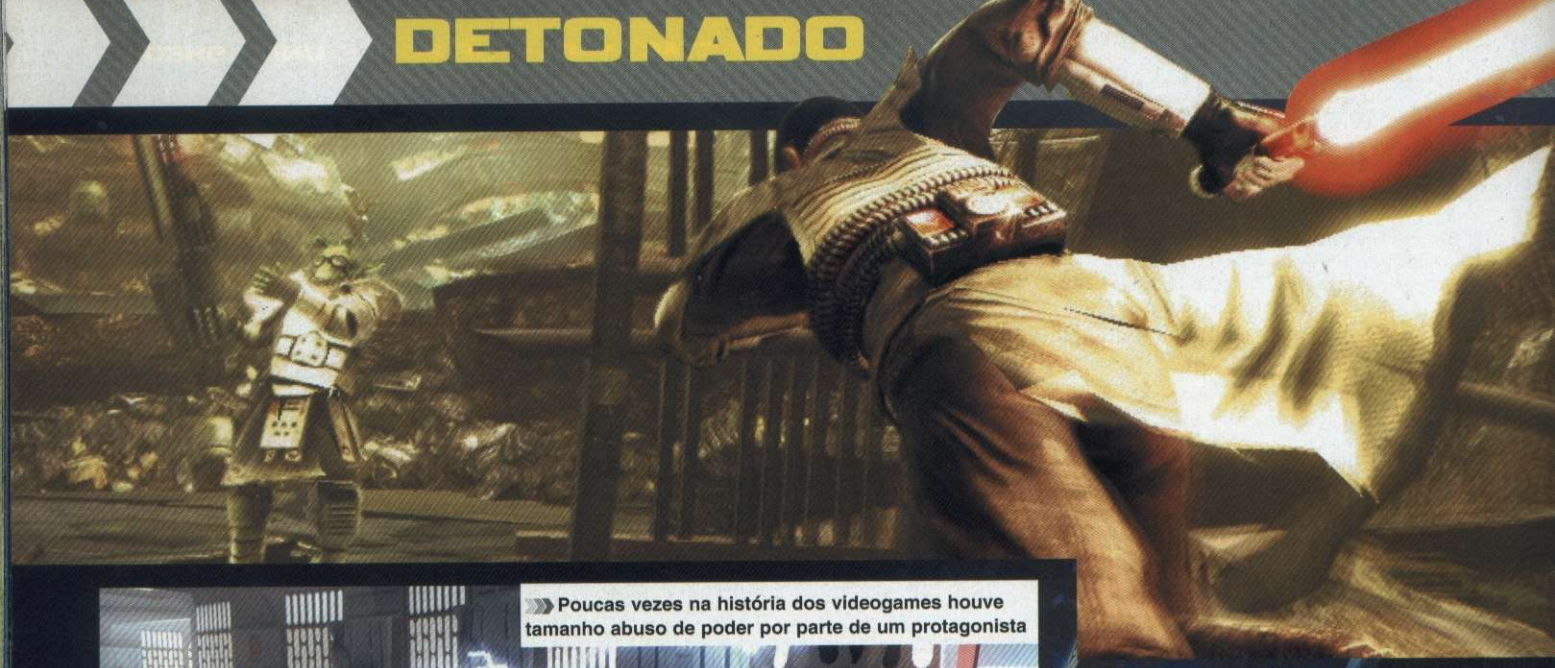
SOUL CALIBUR IV

Formas de Pagamento:

Mais Informações: Rua Curitiba, 689, 8º andar. SAC: (31) 3272 3097 • (31) 3272-3486

Conheça em nossa loja física a super **Lan House** de última geração equipada com os melhores jogos incluindo **Rock Band**.

SEGURANÇA TOTAL • COMPRA E DADOS • BROTHER GAMES



Poucas vezes na história dos videogames houve tamanho abuso de poder por parte de um protagonista

lado do campo de força, então posicione-se corretamente para poder removê-los.

CHEFE: AT-ST

33. Use Force Lightning, afastando-se para recuperar o poder quando preciso.

CHEFE: SHADOW GUARD

34. É preciso fazê-lo abrir a guarda, mas não há um ataque específico que funcione. Arremesse coisas, use Force Push e Force Maelstrom. Quando conseguir derrubá-lo ou abrir sua defesa, ataque com Force Lightning ou Lightsaber Throw.

CLOUD CITY

35. Aproveite os abismos do cenários e derrube os seus oponentes com Force Lift. Quando estiver dentro de alguma construção, jogue os seus inimigos pelas janelas. Os oponentes voadores (Mandalorians) podem ser derrotados com Force Choke.

CHEFE: KLEEF

36. Destrua seus droids com Force Lightning e combos. Quando restar apenas Kliff, use Force Choke e o inimigo sequer vai conseguir encostar em você. Use e abuse desta técnica.

CHEFE: BASILISK

37. Use Force Lightning no chefe e afaste-se dele enquanto espera o poder recarregar. Quando ele começar a atirar, corra em semi-círculos pela tela e volte a se aproximar para atacar quando ele pousar. Se preferir, mantenha-se longe e arremesse coisas contra ele.

CHEFE: CHO'PPA

38. Quando ele vier pra cima, use Force Choke e o coitado nem poderá esboçar uma reação.

CORELLIA

39. Assim como em Vader Flagship, só é preciso assistir a uma cena após selecionar a fase.

DEATH STAR

40. Há uma quantidade burlesca de soldados nesta fase, portanto avance com bastante calma. Arremesse nos abismos quantos inimigos puder e destrua os soldados com metralhadoras o mais rápido possível. Há trechos onde é preciso cruzar pontes que ficam dentro de tubos de exaustão, estes locais disparam feixes enormes de energia que "engolem" toda a ponte: espere a descarga ocorrer e atravesse a ponte. Arremessar soldados no feixe de energia é uma ótima pedida.

41. Há vários portões bloqueados por campos de força, procure os geradores e posicione-se corretamente para poder arrancá-los com Force Lift. Por fim, em um determinado momento, Juno vai pedir sua ajuda via rádio e será preciso destruir quatro geradores que fornecem energia ao raio trator (Tractor Beam). Destrua os mais próximos da forma que achar melhor e, quanto aos dois que estão distantes, use Force Lift para suspender os objetos próximos, guie-os pelo abismo até que se aproximem dos alvos, e arremesse-os quando estiverem na distância correta. Vá devagar e tome cuidado para que as naves não os atinjam.

CHEFE: AT-ST

42. Faça o mesmo que já fez antes. Use Force Lightning, espere recarregar e repita.

CHEFE: DARTH VADER

43. Use Force Push para derrubar Vader e ataque com Force Lightning. Há diversos momentos em que você medirá forças com ele, aproveite-os para causar dano extra e abrir mais sua guarda. Em seguida você terá que escolher o oponente final: o Imperador ou Darth Vader.

CHEFE: EMPEROR

44. É o oponente mais difícil do jogo. Ele possui pouquíssimas aberturas na defesa e consegue defender magistralmente quase todos os seus ataques. Tente criar brechas em sua postura com Force Push e, quando conseguir derrubá-lo, use o Force Lightning. Fique muito atento, pois rolam muitas disputas de força e momentos de QTE durante a luta. Use-os bem, pois serão sua melhor arma contra este chefe.

CHEFE: DARTH VADER

45. Use a mesma tática do confronto anterior. Ele está mais fraco e não vai dar trabalho. Parabéns! Com sua vitória você deu esperança (ou terminou de condenar) a toda a Galáxia!

MDG
MUNDO DOS GAMES

A maior garantia do Brasil

PlayStation 2 / PlayStation 3 e PC

de R$ 299,00

por R$ 149,90 à vista

PlayStation 2 / Xbox / GameCube e PC

de R$ 199,00

por R$ 99,90 à vista

PlayStation 2 e PC

de R$ 99,00

por R$ 49,90 à vista

Guitarra
para Playstation 2
R$ 99,00
á vista (em dinheiro)

Nintendo Wii
R$ 999,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

PlayStation 3
R$ 1299,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

PlayStation 2
R$ 349,00
á vista (em dinheiro)

Sony PSP
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Nintendo DS
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Seu PlayStation 2 pode ser trocado por um novo depois de um ano! (consulte)

PlayStation 2 com 2 anos de garantia!

Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 2225-3020

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

NOVA LOJA! Centro Empresarial do Aço - Av.: do Café, 277 - Loja 01 - Jabaquara - SP/SP (Metrô Conceição) (11) 5070-7671

SAC (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net

imagens meramente ilustrativas / promoção expressa em reais com preço válido para pagamento em dinheiro / preços válidos enquanto durarem os estoques

MD G

MD GAMES

AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!

Souza
Jogador do
São Paulo F.C.

3361-8844
3361-4957
3338-1801

TELEVENDAS: 3331-7286

ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO

FALE COM NOSSOS ATENDENTES

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

Por Amer Houchaimi

FINAL FANT

→Produtora: Square-Enix →Distribuidora: Square-Enix →Console: PS2 →Gênero: RPG

A despedida da série no Playstation 2 não é somente uma maravilha técnica, mas também mostra o amadurecimento da franquia

AQUI TEM

- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Espers Secretas
- ☑ Localização das caças
- ☑ Mapa do Labirinto Crystal

Por quase duas décadas, a franquia *Final Fantasy* apostou na mesma fórmula: apresentar um mundo de fantasia mágico, misterioso e fascinante para seu público, afastando-se bem pouco dos ingredientes que a tornaram uma das mais queridas séries do mundo.

O décimo segundo game da série deve ser considerado um marco justamente por deixar de lado tudo que veio antes e respeitosamente traçar seu próprio caminho, mostrando que, após dezenove anos, *Final Fantasy* alcançou um nível de maturidade pouco encontrado nos games.

Tal mudança não veio sem cobrar seu preço e o produtor e diretor do título, Yasumi Matsuno, teve de ser afastado do trabalho, pois a pressão sobre ele deixou-o à beira de um colapso nervoso. Este acontecimento afetou o criador de *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi ao ponto dele não querer jogar o título após o afastamento de seu amigo da produção.

Apesar destes percalços, a produção se mostrou cuidadosa em seus mínimos detalhes, desde a criação de dialetos e crenças próprias para os povos que vivem em Ivalice, até o recrutamento de atores com grande experiência teatral para dar vida a seus moradores, que embora possam ser considerados pouco marcantes por algumas pessoas, são muito mais humanos e próximos de nós do que outros heróis com que a saga nos tenha presenteado.

Final Fantasy XII é uma obra primorosa, que traz em seu interior um mundo que consegue ser tão real e vasto quanto aquele que nos cerca, chegando ao ponto de parecer não precisar de nosso testemunho para existir.

Qualquer pessoa que leve os games a sério, independente de considerá-los arte ou não, tem certa obrigação de conhecer este título. Este é um dos raros games que deve ser apreciado como uma fina ópera e quando as cortinas desta grande história se fecham, não é possível esboçar outra reação senão erguer-se e exclamar: "Bravo!"

AVALIAÇÃO D&T — PS2

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 10 — PERFEITO

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

RPG

Enredo: ★★★★★
Sistema de Batalha: ★★★★★
Evolução (Exp/Level): ★★★★★
Equipamentos/Magias: ★★★★★
Colecionáveis: ★★★★★

O MUNDO DE IVALICE

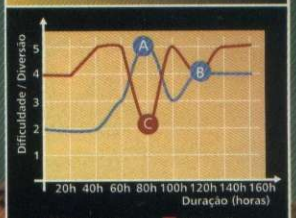
A maior diferença em termos de roteiro deste para os outros jogos da série é que sua história não se foca em seus protagonistas, mas em seu mundo.

Há uma grande corrida pelo poder acontecendo em Ivalice e diversos generais, políticos e regentes querem para si uma fatia do vasto reino. O foco da história é justamente nesta disputa entre líderes e a guerra que eles criam.

Vaan e seus amigos, os protagonistas desta aventura, se vêem envolvidos no meio desta situação, tornando-se figuras-chave relutantes da guerra. Enquanto no restante da série o jogador apreciava de longe a história dos heróis, aqui ele é colocado ao lado de Vaan, ficando ao seu lado como um companheiro próximo e não como um mero observador distante.

ASY XII

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Dificuldade Diversão

A A batalha com Zodiark é absurdamente difícil. Mesmo em nível máximo e com todos os poderes e equipamentos possíveis, você vai sofrer um bocado.

B Yazmat não é tão difícil quanto Zodiark, mas a batalha com ele pode levar literalmente horas ou dias e cansar um bocado.

C O único momento em que a diversão cai é na luta com Zodiark, tamanha a dificuldade e frustração que ela causa.

EXCELÊNCIAS

ACHO QUE ESTAMOS PERDIDOS!
O mundo de Ivalice é tão grande que mapas são uma necessidade vital!

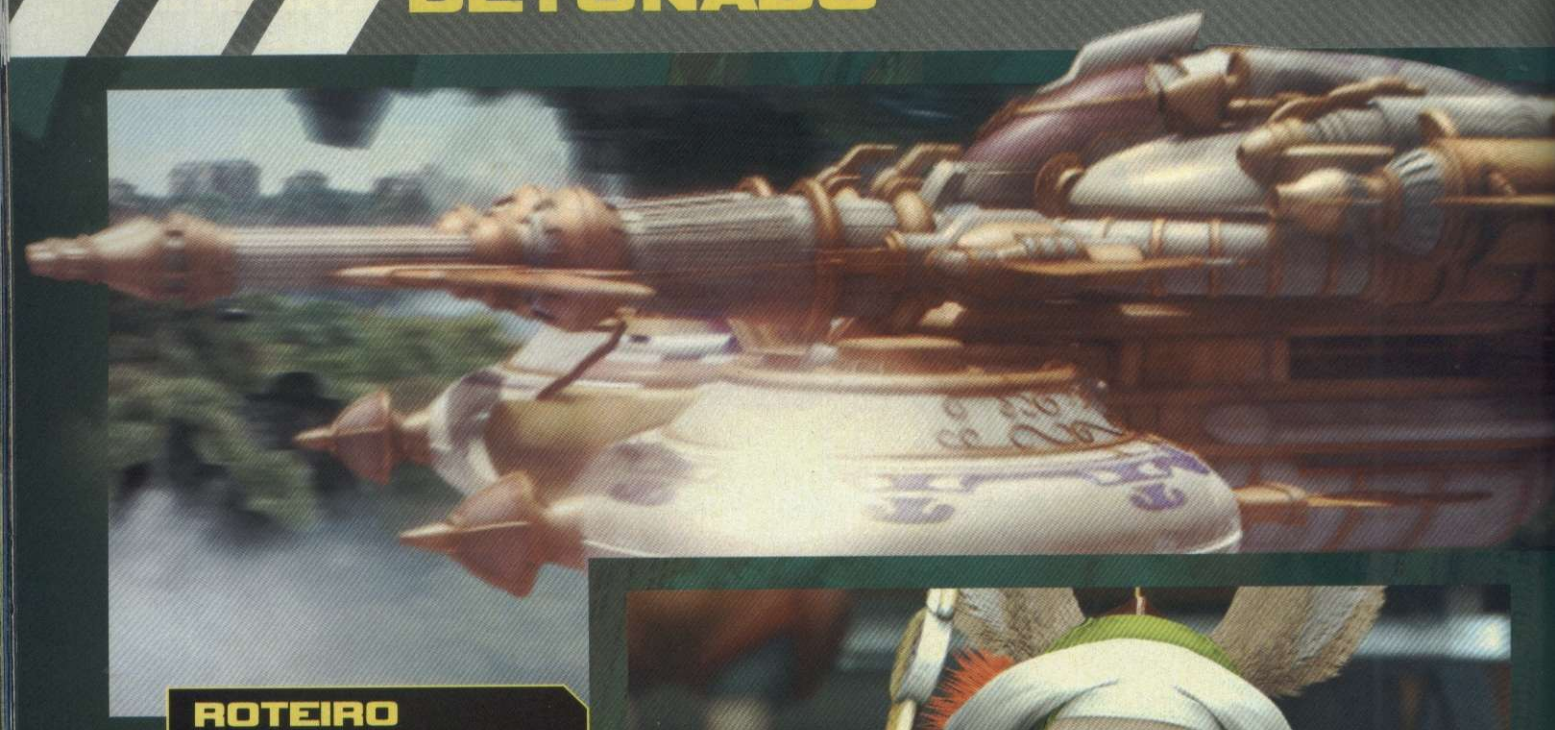
ADEUS!
Uma despedida de classe entre Final Fantasy e o PS2

40 MILHÕES DE HP!?
A batalha mais longa da história está aqui. Talvez os seus descendentes precisem terminá-la para você!

A MÃO DE FERRO DO GOVERNO

Conforme o império de Archadia expandiu seu território, os conflitos e o crime aumentaram dramaticamente. Para combater estes males de forma eficaz foi criada a ordem dos Archadian Judges. Os juízes são uma ordem especial de cavaleiros, constituída de guerreiros temíveis em campo de batalha e determinados a servir sua nação com lealdade inabalável. Tais indivíduos recebem poderes políticos formidáveis, com autoridade sobre centenas de soldados de menor patente, além de terem jurisdição sobre qualquer territótio que pertença ao império.

O poder de tais legisladores é tamanho, que eles podem ser considerados o pilar que sustenta o império. Uma vez que a Vahn e sua trupe se opoem ao governo, o conflito com os juízes é, sem dúvida, inevitável.



ROTEIRO

ATENÇÃO PARA A ZODIAC SPEAR
Para conseguir a Zodiac Spear, a arma mais poderosa do jogo, há uma série de baús ao longo da história que NÃO devem ser abertos de forma alguma. Vamos indicar quais são eles ao longo do Detonado, portanto fique atento.

NALBINA FORTRESS

1. Esta etapa é bastante curta e limita-se a ensinar as diretrizes básicas. Siga as instruções passadas na tela para aprender a interagir com outros personagens e avance até o chefe.

CHEFE: AIR CUTTER REMORA

2. Use esta batalha para se acostumar aos comandos de batalha. Fique de olho em seu HP, mas não esquente a cabeça, pois seu amigos vão salvá-lo caso a situação fique feia. Lute até Barsch aparecer e destruir o chefe. Explore o castelo se quiser e avance até o fim do capítulo.

RABANASTRE

2. No controle de Vahn, desça até os esgotos e elimine os ratos (pontos vermelhos no minimapa). O próximo passo é encontrar a loja de Migelo (representado pelo símbolo de uma arca no minimapa). A seguir, vá até o bar Sandsea e procure Kytes. Ao chegar no lugar, você receberá uma missão: caçar o monstro Rogue Tomato. Abra o mapa (aperte Select) e vá até a saída da cidade que leva para Dalmasca Eastersand.

DALMASCA EASTERSAND

3. Neste local é possível vagar livremente e enfrentar inimigos à vontade pela primeira vez, por isso aproveite e suba um pouco de nível. Os inimigos reaparecem sempre que você sair de uma área, portanto use isso a seu favor quando resolver evoluir seus personagens.

Diferentes raças convivem no mundo de Final Fantasy XII, nem todas em harmonia

4. Preste atenção na cor da barra de energia acima dos inimigos, ela indica se os monstros são agressivos e atacam mesmo quando não forem provocados (barra vermelha) e quais vão deixá-lo em paz caso você não os provoque (barra verde). No caminho, - conselho de amigo - NÃO provoque o tiranossauro ou será devorado. Prossiga até encontrar duas árvores com folhagem cor-de-rosa e encontre seu alvo nas redondezas.

CHEFE: ROGUE TOMATO

5. Ataque-o normalmente. Fique de olho em sua energia e use Potion se necessário. Quando ele tentar fugir, siga-o e acabe com ele. Não tenha pressa em voltar para reclamar sua recompensa, aproveite para explorar o cenário e ganhar levels, dinheiro e itens.

APELAÇÃO

Há um truque muito sujo que pode facilitar muito a sua vida em alguns combates. Existe um acessório chamado Nihopalaoa, que pode ser comprado por 30 mil gil no Rabanastre Clan Shop (ele surge após juntar 30.000 pontos e completar dez mobs). Este acessório faz com que qualquer item tenha o efeito contrário, por exemplo, uma Phoenix Down causa morte instantânea ao invés de ressuscitar um personagem.

Ao chegar em um chefe ou adversário mais poderoso, equipe este acessório e use o item Remedy no oponente, o que poderá causar nele todos os status negativos do jogo ou, no mínimo, todos aos quais ele é vulnerável.

Quando cansar, volte para Rabanastre.

RABANASTRE

6. Fale com Kytes perto do portão de saída. Volte ao Sandsea, fale com Tomaj e receba a recompensa por se livrar de Rogue Tomato. Vá na região norte da cidade e procure o local identificado por "???" no mapa. Crie o hábito de passar em todas as lojas da cidade no caminho e compre os equipamentos e magias que você liberou para uso em sua License Board.

Não é só a trama que arrebenta: o elenco é um dos melhores de todos FF

LICENSE BOARD

Uma das maiores inovações de *FF XII* é a License Board. Quando derrotam os inimigos, os personagens ganham a tradicional experiência e os novos License Points (LP). Abra o menu para conhecer a License Board dos seus personagens, que nada mais é que um grande tabuleiro com todas as magias, armas, habilidades e equipamentos que ele pode usar. Para liberar o uso disso tudo é preciso gastar/investir os License Points nas habilidades desejadas. Todos os personagens podem aprender a usar todos os equipamentos e armas, além das magias e técnicas. É perfeitamente possível comprar todas as habilidades com todos os personagens, mas vai demorar um bocado e você pode dar adeus ao mundo real se decidir fazê-lo.

7. Chegando ao "???", fale com o Bangaa na entrada e escolha a primeira opção para ele deixá-lo entrar. No interior do local, suba pela escadaria e procure Montblanc para se juntar ao Centurio Clan. Ao sair do prédio, procure Muthru Bazaar entre às barraquinhas próximas. Sempre que possível, venda seu "loot" (itens que consegue ao vencer inimigos normais) por aqui e terá chance de receber bons itens, além de alguns produtos exclusivos desta região. Vá para Southern Plaza e procure a saída mais ao sul do local. Siga para a entrada para Lowtown.

LOWTOWN

8. Ao chegar aqui, há um baú próximo à entrada do lugar. Não toque nele, pois é um dos quatro baús que não devem ser abertos para conseguir a Zodiac Spear futuramente. Antes de prosseguir, procure um Moogle em Southern Plaza e compre o mapa de Giza Plains. Se tiver dinheiro, já compre todos os mapas que ele tem, para não precisar voltar depois.

9. Procure a casa de Dalan, representada no mapa por um símbolo em forma de retrato. Após falar com ele, saia de Lowtown e use seu mapa para descobrir qual saída da cidade leva à Giza Plains.

GIZA PLAINS

10. Vá direto para o sul, na direção do Nomad Camp. Chegando lá, converse com o velho em frente à tenda e, em seguida, com Masyua (atrás de uma tenda). Após estas conversas, Penelo entra para o seu time. Saia da vila e siga para o ponto mais ao sul (ou seja, a região na parte mais baixa do mapa). Procure Jinn para ganhar uma Shadestone. Você deve usá-la em cada Dark Stone, os grandes cristais escuros que podem ser encontrados em cada área de Giza Plains. Faça isso até que a Shadestone se torne uma Sunstone. Ao terminar este trabalho, volte para Rabanastre e procure Dalan em Lowtown.

LOWTOWN

11. Fale com Dalan para receber a Crescent Stone e siga para o ponto mais ao norte de Lowtown para encontrar a entrada para Garamsythe Waterway.

GARAMSYTHE WATERWAY

12. Não é complicado achar seu caminho aqui, apenas siga pelos lugares onde a água não o impede de avançar. Cheque sempre os becos para encontrar itens e prossiga em seu caminho até chegar ao Royal Palace.

ROYAL PALACE

13. No Cellars (sala logo acima daquela em que se entra no castelo) há dois baús em um canto; um deles faz parte da série que não deve ser aberta para mais tarde se conseguir a Zodiac Spear. Não mexa em nenhum dos dois, para ter certeza.

14. Pegue o mapa da urna e aperte ■ para chamar a atenção do guarda. Quando ele vier checar o barulho, fique bastante próximo da parede, passe por ele e vá até as escadas. No trecho a seguir, repita o truque para chamar a atenção dos guardas e vá para onde eles estavam. Na primeira bifurcação, siga para a direita até chegar no Hawk Signet e teste a Crescent Stone nele. Em seguida, volte para a esquerda até chegar ao Lion Signet e examine-o para encontrar uma câmara secreta.

15. Entre e siga para a esquerda. Procure na parede pelo botão para abrir mais um caminho secreto. Entre na área secreta e procure por outro interruptor escondido na parede para receber o Goddess's Magicite. Suba pelo lance de escadas próximo para avançar na história.

GARAMSYTHE WATERWAY

16. Pela primeira vez você terá um grupo completo com três personagens. Balthier e Fran são melhores combatente que Vaan por enquanto, portanto é recomendável deixar o garoto encarregado de recuperar o HP do grupo. Durante o caminho pelo lugar, seu grupo vai se envolver em uma batalha com quatro soldados imperiais. A luta não é difícil, ›

Conflitos políticos e ideológicos são a alma da inesquecível trama deste RPG

Você nunca vai reclamar de tédio, pois há um número absurdo de missões

mas não descuide do HP do grupo e tente não desperdiçar muitos itens de cura, pois eles serão mais úteis contra um chefe mais a frente. Após o combate, Amalia entra para o time como personagem convidado (Guest), ou seja, ela vai lutar ao seu lado, mas você não poderá controlá-la. Avance até chegar ao chefe do local.

CHEFE: FIREMANE

17. O mais importante é ter um bom estoque de Potions, Antidotes e alguns Phoenix Down. Amalia até usa Potions nos personagens que receberem muito dano e Phoenix Down caso algum morra, mas não vai dar conta de tudo sozinha. Use Vaan para ajudá-la e mantenha Balthier e Fran atacando o chefe. Quando ele se teletransportar, procure-o para colocá-lo na mira do grupo novamente e permaneça assim até encerrar a batalha.

NALBINA DUNGEONS

18. Logo que puder controlar os personagens, procure algns Knots of Rust pelo cenário – eles vão ajudar na sua próxima batalha, uma vez que você vai ficar sem o seu equipamento. Após a luta, pegue o seu equipamento de volta. Não mexa em absolutamente nenhum baú da sala onde estavam suas armas, pois um deles faz parte da série amaldiçoada que você não pode mexer para conseguir a Zodiac Spear. Resista a tentação e apenas saia de lá! Explore o cenário para achar itens e siga para a parede mais ao norte do cenário para prosseguir na história.

BARHEIM PASSAGE

19. Neste trecho, é preciso restaurar a energia do dispositivo. Examine o Timeworm Device ao centro da sala e desça pelas escadas próximas ao Save Point. Fale com o sujeito que encontrar lá embaixo e receba um Tube Fuse. Use-o no aparelho e a energia vai ficar em 70%.

20. O seu objetivo é andar pela fase e eliminar todos os Battery Mimics que encontrar. Eles são fracos ao elemento Ice, portanto Blizzara é uma tremenda ajuda nos conflitos. Prossiga para a saída e prepare-se para enfrentar um chefe.

CHEFE: MIMIC QUEEN

21. Assim como os Battery Mimics, ela é vulnerável a Ice. Use Blizzara com Fran e ataques normais com Balthier e Vaan. Quando necessário, cure o grupo com Potions e volte a concentrar seu ataque na chefe. Quando ela liberar Battery Mimics, elimine-os rapidamente para que eles não atrapalhem e concentre seu ataque na chefe novamente.

DALMASCA EASTERSAND

22. Siga de volta para Rabanastre. Massacre todos os inimigos no caminho para ganhar itens de venda, LP ou experiência, mas tome cuidado com um monstro Nekhbet. Ele dá uma boa experiência, mas pode dizimar seu grupo facilmente caso você esteja mal-preparado. E lembre-se de deixar o Tiranossauro em paz.

RABANASTRE

23. Visite todas as lojas e atualize seus equipamentos e magias. Vá também ao Montblanc, pois ele o presenteará com itens sempre que você eliminar um chefe. Vá até a loja de Migelo e, em seguida, procure Dalan em Lowtown novamente. O ancião vai deixar a Sword of Order sob os seus cuidados e pedirá

Cenários absurdamente luxuosos e acontecimentos impressionantes vão deixá-lo sempre de queixo caído

para você entregá-la para um homem ao norte da cidade (está marcado em seu mapa). Logo após isso, Basch entra em seu grupo.

23. Saia de Lowtown, volte para a taverna Sandsea e, chegando lá, suba pelas escadas para encontrar Balthier. Vá para o Westgate de Rabanastre e procure Balthier. Quando estiver pronto para partir, diga isso para Balthier (escolha a opção "I'm ready to go").

BHUJERBA

24. Procure o Cartograph Moogle próximo a Travica's Way e compre todos os mapas dele (se não puder, compre de Bhujerba e Lhusu Mines) e comece a explorar a cidade. Quando cansar, siga para Lhusu Mines.

THE LHUSU MINES

25. O local é grande e tem muitos inimigos fortes. Vasculhe com dedicação para encontrar bons itens e encare muitas lutas para ganhar bastante experiência. Quando avançar o suficiente, vai rolar uma cena na qual Balthier o aconselhará a correr dos inimigos - portanto mantenha R2 apertado e fuja dos oponentes até que eles parem de segui-lo. Volte todo o caminho em seguida e retorne a Bhujerba.

BHUJERBA

26. Hora de deixar Vaan famoso. Saia pelas ruas de Bhujerba e fale com as pessoas para aumentar sua notoriedade. Somente as pessoas com quem você pode conversar vão perceber. Tome cuidado com os sujeitos que usam elmos, os Informed Dalmascan, pois eles diminuem a sua fama. Quando chegar a 100% de notoriedade, cheque seu mapa e siga para o ponto marcado.

THE LEVIATHAN

27. Apesar do tamanho da base, é bastante fácil avançar por ela, apenas fique de olho em seu mapa. Tome cuidado com os lasers, pois eles disparam o alarme se você passar por eles e aí um pelotão de guardas virá a seu encontro. Caso esteja confiante de sua força e com um bom estoque de itens, você pode disparar o alarme e lutar contra os inimigos para ganhar levels. Avance até o Airship Berith Access e será necessário enfrentar uma batalha

» Não seja preguiçoso e evolua por igual todos os membros do seu grupo

com um par de Judges e alguns soldados. Concentre seus ataques nos Judges, pois a batalha vai terminar assim que você conseguir derrotá-los.

28. Use a N° 1 Brig Key que acabou de receber na porta logo em frente e liberte Ashe das celas. Renove seu estoque de itens com o Moogle (Potions e Phoenix Down são boas compras), salve o jogo e volte todo o caminho, se possível evitando as legiões de soldados (corra com R2 para fazer isso mais facilmente).

CHEFE: JUDGE GHIS

29. Elimine os dois lacaios do chefe primeiro e depois foque o ataque no líder. Use ataques físicos, pois ele não possui vulnerabilidade a elementos. Ataque com todos os personagens e faça com que cada um cure a si mesmo usando Potions e magias quando necessário. Após vencer o duelo, procure a casa de Marquis Ondore em Bhujerba (use o mapa para localizar o local).

OGIR-YENSA SANDSEA

30. Este é um longo e grande labirinto de estruturas de metal no meio do deserto. Seu objetivo é seguir para Oeste (abra o mapa e certifique-se que está seguindo sempre para a esquerda nele) e chegar até Nam-Yensa Sandsea. Os inimigos não são especialmente fortes, mas tome muito cuidado com um elemental do fogo (um globo flutuante vermelho) que pode ser encontrado no meio do caminho. Ele só irá reagir caso seja atingido com mágica e, quando provocado, pode dizimar seu grupo em segundos.

31. Avance corretamente para chegar em Yensa Border Tunnel. Salve seu jogo e reabasteça seus itens. Após cumprir os preparativos, prossiga para Nam-Yensa Sandsea.

NAM-YENSA SANDSEA

32. Novamente, siga para Oeste (esquerda no mapa, lembra?) até chegar ao fim da área. Se quiser explorar o lugar em busca de itens ou massacrar inimigos para ganhar level, fique a vontade. Quando estiver na saída da área, encontre um mercador em um Chocobo, compre o que precisar com ele e avance para a próxima área. Salve o seu progresso quando o game der a chance de fazer isso (não há um Save Crystal, o jogo literalmente vai perguntar se você quer salvar, pois há um chefe na próxima área).

TOMB OF RAITHWALL

CHEFE: GARUDA

33. Garuda voa, portanto apenas personagens com armas de longo alcance poderão causar-lhe dano físico. Se Balthier e Fran estiverem equipados com tais armas (recomendado), mantenha-os como a principal ofensiva do

GAMBITS

Os gambits tratam-se de ações pré-programadas que podem ser designadas a um personagem para que não seja necessário que o jogador dê ordens repetitivas aos outros membros do grupo o tempo todo. Por exemplo, os Gambits podem ser programados da seguinte forma: 1. Ally: Any Raise; 2. Ally: HP < 40% Curaga; 3. Foe: Party leader's target Attack. Nesta ordem, a ação imediata do personagem será utilizar Raise em qualquer personagem que tenha sido derrotado pelos inimigos, caso não haja nenhum nestas condições, ele irá utilizar Curaga em algum aliado que esteja com o HP abaixo de 40% e logo que o fizer (ou se novamente não houver ninguém em tais condições) ele se dedicará a atacar o mesmo inimigo que o líder do grupo. Os Gambits parecem complicados, mas são extremamente simples de se entender. Apenas comece a mexer com eles e verá as inúmeras combinações comandos que podem ser selecionadas para cada personagem.

Os pássaros Chocobos são montarias imponentes para guerreiros

grupo e use magias para complementar o ataque. Utilize Silent Shot com Balthier – se já tiver esta habilidade – para diminuir bastante a capacidade de ataque do chefe.

34. Após vencer o duelo, salve o jogo e toque no Ancient Device para ser transportado para

dentro do Tomb of Raithwall. Avance, passe pelo segundo dispositivo e, por meio do pequeno lance de escadas, encontre o chefe.

CHEFE: DEMON WALL

35. Este chefe é forte demais e você pode fugir dele se preferir. Se quiser lutar, a melhor forma de derrotá-lo é com uma sequência de Mist Quickenings. Todos os seus personagens devem possuir pelo menos um ataque do tipo e devem emendar pelo menos um combo com 6 hits. Use os Mists do grupo presente em batalha e, ao exaurir todo o MP deles, troque os três personagens e use Mist Quickenings novamente, tentando emendar mais 6 hits. Se o chefe continuar vivo, use Ethers para reestabelecer o MP do grupo e mande ver mais Quickenings. Na pior das hipóteses, fuja.

36. Com o chefe derrotado, use o Hidden Jewel na parede na qual ele estava para chegar a um Save Crystal. Restaure a energia do grupo. Volte ao local onde encarou o chefe e avance para a próxima sala para encarar outro Demon Wall.

CHEFE: DEMON WALL

37. Este chefe é mais fraco que o Demon Wall anterior, mas não dê moleza para ele. Novamente, a melhor tática é atacar com uma sequência de Mist Quickenings e substituir o grupo para atacar da mesma forma com os personagens reservas. Se preciso, encerre a luta com ataques normais de seus personagens mais fortes. Após a batalha, avance, desça um lance de escadas e procure pelo mapa do lugar em uma urna.

38. Perto da área da urna, encontre as três Way Stones (verde, azul e vermelha). A azul o leva de volta ao início, portanto use-a quando quiser sair daqui, as outras duas precisarão ser ativadas. Prossiga para o sul até encontrar uma sala com uma jóia verde na parede e toque-a para ativar a Way Stone verde e baixar metade do Mystic Altar. Derrote os zumbis que surgem na sala e volte à plataforma central. Siga pelo caminho ao norte até chegar ao local com uma jóia vermelha e ative-a. Use a Way Stone azul para voltar ao início e salve o jogo. Volte e siga pelo caminho que foi aberto ao ativar as jóias e baixar o Mystic Altar.

CHEFE: BELIAS

39. Magias são ineficazes aqui, portanto a melhor idéia é partir para o ataque físico. A mesma tática usada contra o Demon Wall funciona aqui: emende um combo de Mist Quickenings e assim que o MP de seu grupo acabar, troque-os para os membros reservas e detone com mais um combo de Mist Quickenings. Se ele sobreviver às duas sequências, encerre a luta com ataques físicos dos seus personagens mais fortes.

40. Ao vencer a batalha, você vai ganhar seu primeiro Esper. O ideal é já designá-lo para algum personagem. Avance pelo cenário até encontrar a Dawn Shard e use a Way Stone para sair deste lugar – porém, antes de ir embora, você terá que enfrentar um chefe e sua Esper pode ser bastante útil, por isso prossiga prevenido.

THE SHIVA

CHEFE: VOSSLER

41. Não é possível controlar Fran aqui – se você gosta de jogar com ela, já fique avisado que não vai rolar e não perca tempo tentando. Para vencer facilmente esta luta, simplesmente evoque Belias. Ele irá dizimar os ajudantes de Vossler e, em seguida, vai atacar o chefe em pessoa. Vossler não é forte o suficiente para derrotar Belias e mesmo que chegue a causar muito dano no Esper, apenas fará com que ele use seu ataque Hellfire, o que irá pulverizar qualquer inimigo que esteja na tela.

RABANASTRE

42. Vá até Clan Hall e converse com Montblanc para ganhar alguns itens. Aproveite e cheque as lojas de itens e magias para renovar seu estoque e comprar novas habilidades liberadas na License Board. Se quiser, aceite algumas Hunts para ganhar level e uma graninha extra. Quando estiver satisfeito, siga para Giza Plains

GIZA PLAINS

43. Seu objetivo é simplesmente chegar ao ponto mais ao sul do mapa e prosseguir para Ozmone Plains. Siga pelo caminho que achar mais adequado e tome cuidado para não provocar nenhum dos elementais que encontrar por aqui, pois eles podem facilmente destruir seu grupo.

OZMONE PLAIN

44. Aqui só é preciso novamente seguir até chegar a saída mais ao sul, que o levará até Jahara. Os inimigos em Ozmone Plains são razoavelmente fortes, portanto vale a pena gastar algum tempo aqui evoluindo seus personagens. Prossiga até chegar ao trecho mais ao sul de Ozmone Plains e lá procure à oeste para encontrar a entrada para Jahara.

JAHARA

45. Quando vir o cartographer Guild's Moogle, compre todos os mapas que ele tiver. Dentro da vila, procure High Chief Zayalu e receba o Jaya Stick, que deve ser entregue para o War-Chief, próximo a uma ponte ao norte da vila. Feito isso, prossiga para a tenda maior e fale com o Grand Chief. Após o diálogo, você irá receber uma corrida de Chocobo grátis. Aproveite e siga para o leste (direita no mapa) em Ozmone Plains até chegar à entrada de Golmore Jungle. O Chocobo fica sob seu comando por um tempo determinado, portanto não perca tempo.

GOLMORE JUNGLE

46. Há muitos inimigos que dão boa experiência

HUNTS, CAÇADAS PROFISSIONAIS

Se estiver interessado em um desafio extra, encare as diversas caçadas aos mais variados tipos de monstro ao redor do mundo. Algumas são fáceis, outras difíceis e as últimas da lista são infernais. Após aceitar as missões, fale com aqueles que colocaram a recompensa pelo monstro (no menu, entre em Clan Primer, vá em Hunts e aperte ■ sobre o monstro em questão para saber aonde está a pessoa) e procure os alvos. O mais difícil é achá-los, pois praticamente todos podem derrotados sem problemas se seu grupo estiver bem evoluído, com bons equipamentos e você seguir seu bom senso durante as lutas (ou a tática do Nihopalaoa).

- **Rogue Tomato:** em Eastersands, na entrada;
- **Thextera:** em Westersands;
- **Flowering Cactoid:** Dalmasca Eastersands, em Galtea Down;
- **Wraith:** Garasythe Waterway, Overflow Cloaca;
- **Cluckatrice:** Giza Plains, em Giza North Bank; durante o período de seca;
- **Rocktoise:** Lhusu Mines, em Site 2;
- **Nidhogg:** Lhusu Mines, em Transitway 1;
- **Wyvern Lord:** Nam-Yensa Sandsea, em Simon Bluff
- **Croakadile:** Giza Plains, em Starfall Field;
- **Enkelados:** Ozmone Plains, em The Shred;
- **Gil Snapper:** Giza Plains, em Crystal Glade; mas somente durante a época de chuvas e será preciso cortar um tronco de árvore seca (withered tree) em cada área de Giza Plains. Em seguida, entre em "Tracks of the Beast" a partir de Gizas South Field. Fale com Bansat e, caso o monstro não apareça lá, saia e entre de novo até que ele apareça;
- **Ring Wyrm:** Dalmasca Westersands, em Windtrace Dunes;
- **White Mousse:** Garamsythe Waterway, em West Sluice Control;
- **Orthros:** Garamsythe Waterway, em Southern Sluiceway;
- **Marilith:** Zertinan Caves, em Invitation to Heresy;
- **Ixtab:** em Phase 1 Shaft de Henne Mines;
- **Feral Retriever:** Paramina Rift, em Spine of Icewyrm;
- **Trickster:** na parte mais baixa de Bur-Omisace. Um caçador do Clan Centurio vai surgir lá e vai avisá-lo quando o monstro aparecer. Entre e saia do lugar até que isso aconteça;
- **Ant Lion:** vá até a área onde você enfrentou Rocktois e abra o portão. Siga até Site 9;
- **Vorpal Bunny:** Golmore Jungle, em Rustling Chapel;
- **Atomos:** Mosphoran Highwaste, em Northern Skirts;
- **Mind Flayer:** Henne Mines, em Phase 1 Dig. Ele vai aparecer se o grupo tiver com MP cheio.
- **Braegh:** Salikawood, em Corridor of Ages;
- **Bloodwing:** Barhiem Passage, em West Annex;
- **Carrot:** Salikawood, em Sun-Dapled Path;
- **Roblon:** Nabreus Deadlands, em Overlooking Eternity;
- **Darksteel:** Sochen Cave Palace, em Temptation Eluded;
- **Vyraal:** Cerobbi Steppe, em Northward;
- **Lindwyrm:** Tchita Uplands, em Garden of Life Circle;
- **Overlord:** Sochen Cave Palace, em Doubt Abandoned;
- **Belito:** Nam-Yensa Sandsea, Whitering Shores;
- **Goliath:** Necrohol of Nabudis, fica em Hall of Slumbering Might;
- **Deathscythe:** Necrohol of Nabudis, fica em Cloister of the Highborne;
- **Gilgamesh 1:** Lhusu Mines, em Tasche Span;
- **Gilgamesh 2:** Lhusu Mines, em Site 7;
- **Deathgaze:** o cliente pode ser encontrado em qualquer aeródromo. Tome uma Airship para qualquer locação e, durante o vôo, fale com o garoto novamente. Continue tomando vôos até que a opção de lutar apareça quando falar com ele a bordo do transporte. Vá para o convés da Airship e enfrente o monstro;
- **Diabolos:** Lhusu Mines, em Site 11;
- **Piscodaemon:** Giruvegan, em Gate of Fire;
- **Wild Malboro:** The Feywood, em Redolent Glade;
- **Catoblepas:** Zertinan Caverns, em Hourglass Basin;
- **Fafnir:** Paramina Rift, em Silverflow's End;
- **Behemoth King:** The Feywood, em Edge of Reason. Elimine todos os inimigos em Edge of Reason e Icefield of Clearsight e o monstro aparecerá no lugar designado;
- **Pylraster:** em Pharos. No First Ascent, em They Who Thirst Not;
- **Ixion:** Pharos, em Subterra;
- **Shadowseer:** Pharos, em Subterra. É preciso descer os andares até o mais profundo e achar Shadowseer. Pelo caminho,derrote os inimigos, colete Black Orbs e use-as nos pedestais de cada andar para abrir caminho. É preciso enfrentar a Phoenix no primeiro andar de descida deste local (Penumbra) para acessar Shadowseer ao descer;
- **Hell Wyrm:** este monstro não faz parte de uma Hunt, mas é preciso derrotá-lo para ter acesso à batalha com Yazmat. Converse com o Wyrm Philosopher, em Cerobi Steppe, e receba a Ageworn Key. Vá para Sochen Cave Palace. Quando chegar na área Skybent Palace, cheque o Disused Pedestal para descer. Na área seguinte, procure pelo caminho que leva à uma descida. Chegando à área Temptation Eluded, pegue a saída à leste e, na sala seguinte, saia pelo sul. Siga até encontrar a Ascetic Door, entre, vá até o final do caminho e abra os portais lá.
- **Yazmat:** Ridorana Cataracts, no Coliseum. Para enfrentá-lo, é preciso completar todas as outras Hunts e derrotar Hell Wyrm. Este chefe tem 50 milhões de HP e você pode até sair do Colosseum, salvar o game lá fora quando quiser e voltar depois pra terminar a luta.

Tudo em acessórios e assistência técnica.
PlayStation :: X-Box :: Nintendo

J&J imports

www.jejimports.com
51 3559 4322
msn: jejimports@hotmail.com

Apesar do estilo medieval do mundo de FFXII, a tecnologia é bastante futurista

aqui, portanto aproveite para evoluir seus personagens e progredir na License Board. Explore bem a área também, para encontrar baús e urnas com bons itens. Para avançar na história, siga pelo leste no mapa e Fran vai desativar uma barreira invisível, permitindo assim o seu progresso.

ERUYT VILLAGE

47. Fale com os dois Moogles na entrada da vila e compre todos os seus mapas e magias (dê preferência às magias Curaga e Esuna). Siga para a área central da vila e fale com todos. Avance até falar com Jote e saia da vila. Volte todo o caminho pela Golmore Jungle para encontrar um soldado ferido na entrada do local; dê um Potion para ele e o sujeito vai emprestar seu Chocobo, montaria que você vai usar para chegar à próxima parte.

OZMONE PLAINS

48. Imediatamente após voltar, preste atenção a um gramado onde estão alguns Chocobos, bem perto de onde você está. Vá para este lugar e seu grupo irá parar em Henne Mines.

HENNE MINES

49. Nesta área existem portões azuis e vermelhos que abrem e fecham conforme você aciona seus botões. Quando abrir os portões vermelhos, os azuis vão fechar e vice-versa. Fique esperto com isso e não será difícil prosseguir por aqui. Abra a primeira porta e siga por ela; em seguida, abra o caminho pelos dois portões e siga por eles até encontrar o mapa de Henne Mines, o que irá facilitar muito a sua vida (você vai saber que está no caminho certo para achar o dito mapa quando um exército de morcegos atacá-lo). Em alguns pontos, quando você abrir os portões, uma enxurrada de Jellies vão atacar. Uma boa aposta é usar a magia Aero contra eles, mas caso o tempo feche, evoque Belias.

50. Cheque o mapa o tempo todo para saber qual porta aberta o levará a qual lugar. Seu objetivo é chegar na área chamada Crossover B e, partindo de lá, seguir para o norte e encontrar um chefe.

CHEFE: TIAMAT

51. Ataques físicos surtem muito efeito contra o chefe. Deixe seus dois personagens mais fortes atacarem e o terceiro curando quando necessário. Cuidado quando o chefe causar o status Disable em algum membro do grupo; use Esuna ou Remedy na vítima o mais rápido possível. Quando sua energia estiver no final, Tiamat vai aumentar bastante sua defesa, então mude a sua estratégia: ataque com uma sequência de Mist Quickenings e troque pelos membros reservas para repetir o ataque se necessário.

52. Após o combate, seu grupo vai aparecer automaticamente em Eruyt Village. Compre o que precisar com os Moogles à porta do lugar e siga para Golmore Jungle mais uma vez.

GOLMORE JUNGLE

53. O grupo tem em mãos o item Lente's Tear, que dissolve as barreiras encontradas em Golmore Jungle. Siga pelo caminho bem próximo à entrada de Eruyt Village e ele será desbloqueado. Salve no cristal logo em frente, pois será preciso enfrentar um chefe.

CHEFE: ELDER WYRM

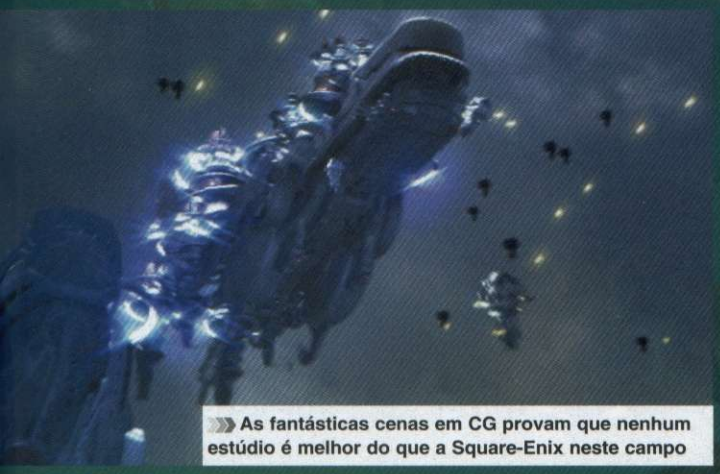
54. Nesta luta é preciso usar muito o item Remedy, portanto tenha um estoque dele. Logo que começar, elimine os dois Trenchs que acompanham o chefe, pois isso vai facilitar bastante sua vida. Uma boa maneira é começar a luta com um combo de Quickenings, para causar um bom dano ao chefe e já eliminar seus dois ajudantes logo de cara. Em seguida, parta para o ataque físico com seus dois personagens mais fortes e mantenha um terceiro cuidando da saúde dos atacantes e golpeando eventualmente. O ataque mais perigoso do chefe é o Sporefall, que pode causar diversos status negativos nos membros do grupo, portanto fique atento e utilize Esuna e Remedy em todos que forem afetados.

PARAMINA RIFT

55. O local é uma grande cordilheira e é fácil se perder na região. É preciso levar seu grupo para o norte até chegar em Mt. Bur-Omisace. Há muitos inimigos fortes aqui, portanto aproveite para explorar e evoluir seu grupo.

MT. BUR-OMISACE

56. Atualize o seu equipamento com os comerciantes e compre os mapas da região com o Moogle Cartographer. Uma boa idéia é comprar Ice Shields para o grupo (será uma mão na roda futuramente) e Golden Amulets



As fantásticas cenas em CG provam que nenhum estúdio é melhor do que a Square-Enix neste campo

para todos, pois tal item dobra o ganho de LP quando equipado. Siga até o grande templo e depois volte à Paramina Rift.

PARAMINA RIFT

57. Siga para o sul e guie-se pelo mapa para chegar mais facilmente em Stilshrine of Miriam. Novamente, cuidado para não irritar o elemental que aparece no meio do caminho.

STILLSHRINE OF MIRIAM

58. Assim que você chegar vai avistar um pedestal que, quando ativado, fará com que zumbis apareçam na tela. O truque aqui é equipar a Dawn Shard em algum de seus personagens e então fazer com que ele toque o pedestal. O Dawn Shard faz com que o MP do personagem que o equipou caia a zero, portanto use o membro mais fraco de seu grupo para tal função.

59. Destrua o inimigo que o ataca após você ser transportado e avance para a próxima área, onde será preciso ativar mais um pedestal com o personagem que equipou o Dawn Shard. Volte para a sala anterior e desça por qualquer um dos caminhos que se abriram. Quando chegar a um Save Crystal verde, toque nele para revelar um inimigo e derrote-o para revelar o verdadeiro cristal.

60. Prossiga até encontrar a Sword of Judgement e examine-a para abrir o caminho pelo qual é preciso seguir. Avance e toque a Way Stone para voltar ao início da fase. Salve o jogo e siga pela porta que abriu no lado oeste da sala. Continue até encontrar a estátua de um guerreiro e gire-a até que os seus olhos brilhem. Avance pelo lugar até encontrar a segunda estátua e gire-a também até que seus olhos brilhem. Partindo deste ponto, siga para o norte do lugar até encontrar o chefe Vinuskar. Prepare-se para o combate.

CHEFE: VINUSKAR

61. Este chefe é bastante fácil. Graças a um campo magnético que ele usa, personagens com armaduras pesadas ficarão lentos, portanto use personagens que estejam equipados com armaduras leves e ataque-o sem piedade. Se estiver com pressa, use Quickenings para eliminá-lo mais facilmente ainda.

62. Avance pelo caminho que o inimigo protegia e gire a última estátua até que os seus olhos brilhem. Uma mensagem surgirá na tela e então você deve voltar até o local com a Sword of Judgement para encontrar um novo caminho e um novo chefe. Claro, não esqueça de salvar o jogo e restaurar as energias do grupo.

CHEFE: MATEUS

63. Equipe os Ice Shields (se os comprou), pois ajudarão um bocado nesta luta ao diminuir o dano por ataques de gelo. O primeiro passo é se livrar dos ajudantes de Mateus, portanto ande pela tela e tente agrupá-los no centro dela; quando conseguir, libere um combo de Quickening contra Mateus, que além de causar um bom dano no chefe, tem também chance de eliminar seus elementais. Quando Mateus estiver sozinha, use seus personagens mais fortes e ataque fisicamente sem parar, usando um terceiro personagem para curar os aliados quando necessário.Vença o combate para ganhar o seu segundo Esper – é mais do que recomendável designá-lo a alguém.

64. Siga pelo caminho que se abre e pegue a Sword of Kings. Não perca o seu tempo equipando-a, pois como arma esta espada é mais fraca que uma colher de pau.

MT.BUR-OMISACE

65. Apenas siga em direção ao templo, onde haverá uma luta com um chefe.

CHEFE: JUDGE BERGAN

66. Use Regen, Decoy e Protect no grupo e ataque Bergan e os seus ajudantes sem piedade. Como sempre, elimine os ajudantes antes do chefe, para facilitar sua vida. Se julgar necessário, use Quickenings.

67. Após vencer o duelo, procure um personagem chamado Acolyte do lado de fora do templo e receba um item chamado Stone of the Condemned, que servirá para enfrentar Zeromus - mas deixe isso para depois. Use o Crystal mais próximo e volte para Rabanastre, renove seus itens, armas e aprenda novas habilidades, além de visitar Montblanc. Se já esteve em Nalbina (que até o momento não era um ponto de parada obrigatório), use um Teleport Crystal para chegar lá. Se não, vá para Dalmasca Eastersand, siga para Nalbina Town e viaje para Mosphoran Highwaste.

MOSPHORAN HIGHWASTE

68. Não há mapa neste lugar, mas o caminho é bastante simples. Apenas avance em linha reta o quanto puder, seguindo sempre em direção ao norte. Assim você vai chegar em Salikawood.

SALIKAWOOD

69. Procure o Moogle Boss e ajude-o a reunir os Mooogles folgados que não querem trabalhar. Fique de olho no mapa para saber onde os Moogles estão e fale com cada um deles.

O nível de detalhismo na criação de personagens e armaduras impressiona

Quando reunir os nove, volte ao lugar onde está o Save Crystal e fale com os três Moogles para ser levado até Phon Coast. Antes de seguir em frente, fale com o Moogle Boss para ganhar um item. Aliás, deste ponto você pode seguir para a Necrohol of Nabudis, que é onde está a Zodiac Spear. Caso não tenha aberto nenhum dos baús sobre os quais foi alertado, pode se aventurar pelo lugar e procurar a arma, que estará em uma das urnas do labirinto. Os inimigos lá são extremamente fortes, portanto só resolva fazer esta expedição quando estiver com um grupo bastante evoluído.

PHON COAST

70. Não há muito o que se fazer por aqui, apenas compre itens com o mercador, ache o Cartographer Moogle para comprar os mapas da região e salve o jogo no Save Crystal. Há algo importante que deve ser lembrado: uma das saídas de Phon Coast leva até Vaddu Strand e neste local é possível encontrar dezesseis baús juntos em um determinado ponto. Um destes baús pertence àqueles que não devem ser abertos para que se consiga a Zodiac Spear, portanto não mexa em nenhum deles só para ter certeza. Para avançar na história, siga pela saída que leva a Tchita Uplands.

TCHITA UPLANDS

71. Siga pela saída ao leste (à direita quando se olha no mapa) da primeira área deste local e, na área seguinte, vá pelo sul até achar a saída que leva a um Save Crystal. Fale com o menino que está junto a um Bangaa ferido e aceite o favor que ele pede. Siga até encontrar uma saída ao norte desta área e continue avançando até encontrar a entrada para Sochen Cave Palace.

SOCHEN CAVE PALACE

72. Avance em direção ao norte, recolha os itens nos baús e urnas que encontrar e aproveite para evoluir os personagens que ainda estiverem fracos. Prossiga até encontrar o primeiro chefe da área.

CHEFE: MANDRAGORAS

73. Concentre seu ataque em uma Mandragora de cada vez e use apenas ataques físicos. Se seu grupo estiver com um bom nível, a batalha será fácil. Caso o seu grupo seja derrotado, é sinal de que os personagens estão fracos, portanto dê uma boa evoluída neles urgentemente.

74. Volte e fale com o menino que encontrou antes para receber dinheiro e itens. De volta ao interior das cavernas, há enigmas que podem ser resolvidos para faturar alguns itens, como o enigma das cachoeiras na área Mirror of Souls e o das portas em Destiny's March. Verdade seja dita, você só vai perder tempo se tentar resolver estes enigmas, pois os itens encontrados aqui podem ser comprados mais adiante no game e não são muito eficientes. Apenas avance pela fase até chegar ao próximo chefe.

CHEFE: AHRIMAN

75. Comece a luta com uma sequência de Quickenings e tente emendar pelo menos um combo de cinco hits. Troque o grupo pelos personagens na reserva e termine a luta com ataques físicos normais. Use Esuna e Remedy para curar todos os status negativos.

OLD ARCHADES

76. A primeira coisa a fazer aqui é comprar o item Embroidered Tippets com o comerciante. Ele item permite ganhar o dobro de experiência nas batalhas. De agora em diante, quando decidir lutar para evoluir os personagens, equipe os Embroidered Tippets no grupo ativo e deixe os personagens da reserva equipados com Golden Amulets, para que continuem recebendo LP dobrado mesmo sem serem usados em batalha. Seguindo esta tática, seu grupo evoluirá bem mais rápido.

77. Assim que entrar na cidade, fale com um homem chamado Lucky Man e ele vai dizer que perdeu um Bag of Coin. Para prosseguir, vá até o portão próximo ao Save Crystal e fale com os guardas. Jules aparecerá e oferecerá ajuda por 1.500 gil, portanto pague e procure um outro sujeito chamado Beasley. Após falar com Beasley, fale com o Bag of Coin Man que esta próximo a ele e volte a conversar com Lucky Man na entrada do lugar. Procure Jules mais uma vez para prosseguir na história.

ARCHADES

78. Procure o Cartographer Moogle e compre os mapas dele. Ele pode ser encontrado na loja de Techniques. Renove seu estoque de itens, armas e compre novas magias e habilidades, mas não torre todo seu dinheiro. Guarde 2.500 gil, pois será preciso pagar Jules novamente. Quando quiser avançar, fale com o taxista e Jules vai aparecer e levar o seu dinheiro. Neste ponto é preciso juntar Pinewood Chops e, para isso, você precisa ajudar as pessoas da cidade. Apenas converse com as pessoas listadas abaixo e procure seu par correto:

- Determined Researcher = Ex-Researcher
- Gentleman Onlooker = Eager Crier
- Senior Researcher = Failed Researcher
- Aspiring Starlet = Faded Star
- Worried Husband = Materialistic Woman
- Athletic Woman = Avid Reader
- Reminiscing Lady = Family-minded Girl
- Daughter-in-Law = Man from Giza
- Talented Woman = Akademician
- Would-be Judge = Judge's Wife
- Avid Traveler = Traveling Gentleman
- Ardent Women = Ardent Man
- Poor Husband = Poor Wife
- Proud Mother = Tutor
- Look-alike = Look-alike
- Philosopher of Cuisine = Dangerous Chef
- Lazy Profiteer = Researcher's Wife
- Green Seller = Vegetable Seller
- Good Brother = Waiting Women
- Tarot Reader = Happy Nolist
- Tour Leader = Bhujerba Lady
- Lucky Man = Romantic Lady
- Music Appreciator = Lutenist
- Smitten Man = Smitten Woman
- Farce-Goer = Girl on an Errand
- Boutiquere = Moneyed Gentleman
- Historian = Perceptive Man
- Builder = Artisan Architect

78. Não é preciso falar com todos, pois você só precisa de nove Pinewood Chops. Quando os

tiver, volte a falar com o taxista e escolha a opção "You know where to go".

DARKLOR LABORATORY

79. Use o elevador e vá para o 67° andar. Siga até a sala ao norte para conseguir um mapa e o Lab Access Card. Procure um Save Crystal na sala 6704, depois volte ao elevador e suba para o 68° andar. Vá para a sala 6803, aperte o botão para abrir as comportas vermelhas e procure a sala 6804; aperte o botão desta sala e procure a sala 6811 para apertar um último botão e abrir caminho para um novo elevador que leva até o 70° andar. Após subir, salve o jogo antes de avançar na escadaria.

CHEFE: DOCTOR CID

80. O maior problema aqui são os Rooks que protegem o chefe. Use um Quickening contra eles e, em seguida, troque seu grupo pelos membros da reserva. Deixe os seus dois personagens mais fortes atacando sem parar

Final Fantasy que se preze tem que ter romance também... e dos bons

os Rooks e um terceiro personagem curando o grupo quando necessário.Não ataque Cid enquanto os Rooks estiverem ativos, pois sua defesa é muito forte e ele restaura energia constantemente. Quando os ajudantes forem derrotados, use um Dispel em Cid para eliminar qualquer defesa residual e ataque sem piedade.

BALFONHEIM PORT

81. Use um Teleport Crystal para Golmore Jungle e vá para Feywood.

FEYWOOD

82. O minimapa está indisponível, portanto use o mapa grande (Select) para se localizar. Procure na área Walk of Stolen Truths por mais um mapa desta área. Prossiga até a pequena área com o Save Crystal e prossiga.

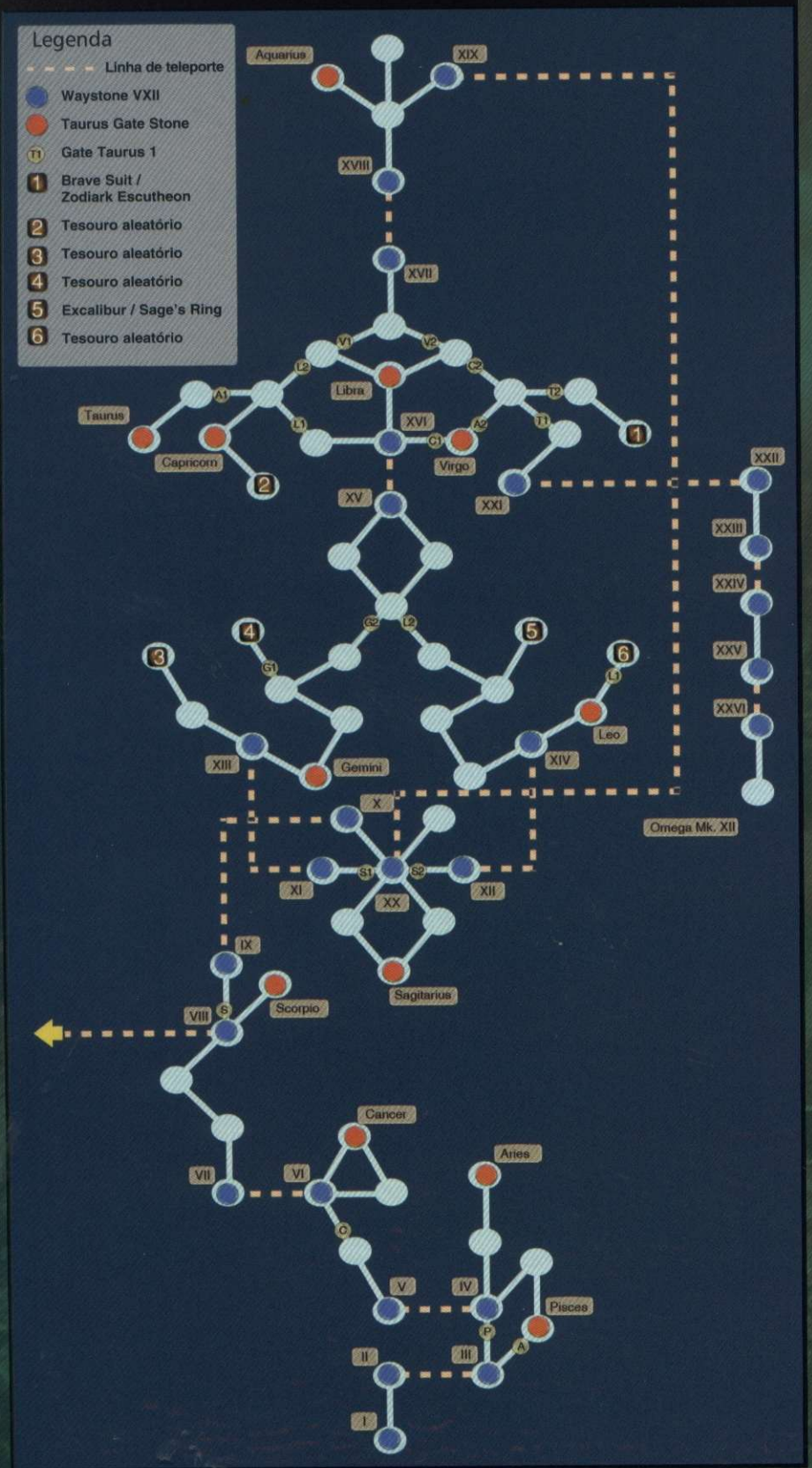
CHEFE: RAFFLESIA

83. Assim que entrar na luta, use um Dispel no chefe para destruir suas defesas. Ele constantemente drena seu MP, portanto mande um Quickening contra ele e tente emendar o máximo de combos possíveis. Se não o destruir de primeira, troque seu grupo pelos reservas, mande mais Quickening e encerre a luta com ataques físicos de seus personagens mais fortes caso ele ainda resista. Após a luta, restaure seu grupo no Save Crystal e prossiga.

GAMES Atacado
Distribuidora: INFINITY
Leitorres para todos os consoles
Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral.
Vendas no atacado e varejo.
Para vendas em atacado, entregamos SEDEX para todo Brasil.
Lojista, faça um cadastro em nosso web-site: www.gameatacado.com.br
Memory card infinity
Controle infinity (ps2 - usb)
Bolsas
Unidade óptica
Peças para manutenção
Assistencia técnica de video-games atacado e varejo.
Seja um distribuidor da marca infinity na sua região, consulte-nos!
Guitarras, volantes e tapetes para todos consoles.
E-mail: contato@gameatacado.com.br
Msn: games-atacado@hotmail.com
Fone: (11) 3333-4738 Fax: (11) 3337-7949
Endereço: Rua: Santa Ifigenia Nº 213 / 2 andar loja 23 Cep:01207-000 Centro São Paulo

O LABIRINTO DE GREAT CRYSTAL

Pode nos agradecer: vamos poupar sua sanidade e chumaços do seu precioso cabelo impedindo que você fique perdido horas e horas no amaldiçoado labirinto de Great Crystal. Confira o mapa abaixo e preste atenção nas indicações para conseguir atravessá-lo rapidamente.



84. A próxima área apresenta círculos de pedra que se assemelham a coretos: entre neles e mova a câmera até ver uma imagem diferente (é através dela que deve seguir).Na próxima área, faça o mesmo até encontrar o grande portão. Evoque Belias e então poderá entrar.

GIRUVEGAN

85. Use a Way Stone e e prepare-se para lutar.

CHEFE: DAEDALUS

86. Use um Dispel no chefe no começo da batalha e Haste em todo grupo, então ataque com seus personagens mais fortes. Quando a energia de Daedalus chegar a 15%, seu poder de ataque vai dobrar, portanto neste momento encerre o conflito com um Quickening .

87. Seu novo objetivo é ativar interruptores para poder seguir. É fácil localizá-los, pois eles sempre estarão guardados por duplas de Mythril Golems. Prossiga descendo as rampas até chegar a um ponto onde o caminho é feito por uma ponte de energia por onde seu grupo pode seguir. Avance e repita a operação de ativar os interruptores e derrotar monstros. Desça pelas rampas novamente até chegar em outro ponto onde parece não haver nada e prossiga pela ponte de energia verde. Na área a seguir, prossiga até chegar ao centro do lugar, utilizando o mapa grande para não se perder. Ao atingir seu objetivo, encare o chefe.

CHEFE: TYRANT

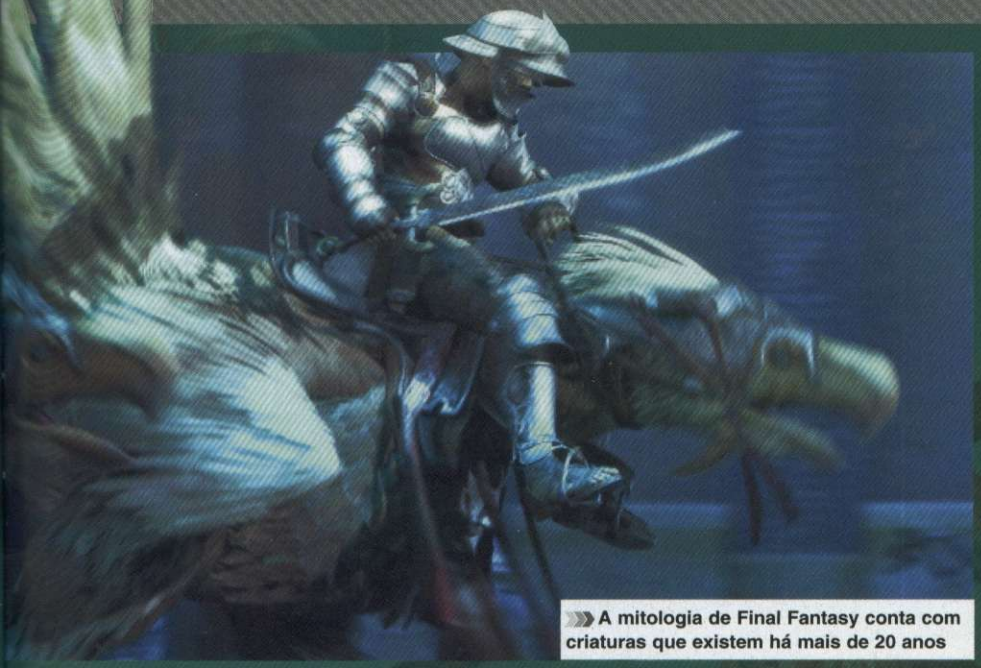
88. Comece utilizando Dispel no chefe para anular seus bônus. Em seguida, use Protect, Shell, Regen e Haste no grupo todo. Use o seu personagem mais forte para atacar fisicamente; o melhor com magias para atacar com Blizzaga constantemente; e um terceiro personagem para curar e restaurar os bônus dos companheiros durante a batalha. Se o grupo estiver bem evoluído, a batalha será longa, mas não difícil.

THE GREAT CRYSTAL

89. Aqui há um enorme labirinto e não é possível acessar seu mapa no jogo. Mas não tema, pois temos um mapa aqui para você (olhe para o lado). Preste atenção aos números dos teletransportes para saber onde seu grupo vai parar. Com paciência e atenção é possível encontrar a Excalibur (uma das armas mais fortes do jogo), o Esper secreto Ultima e o chefe secreto Omega, mas nem preciso dizer que é loucura tentar enfrentá-lo agora. Guie-se pelo mapa até chegar no chefe Shemhazai.

CHEFE: SHEMHAZAI

90. Comece a luta usando Dispel no chefe e Haste, Protect, Shell e Regen no grupo. Shemhazai tem o hábito de deixar seu grupo com o status Silence, o que os impede de usar



A mitologia de Final Fantasy conta com criaturas que existem há mais de 20 anos

magias, portanto tenha um estoque de Echo Herbs para remover este status do personagem que for escolhido para curar os outros dois e renovar suas proteções. Use ataques físicos e quando a energia do chefe estiver em torno de 15%, finalize com uma sequência de Quickening. Use a Way Stone duas vezes seguidas: uma para conseguir a Treaty Sword e outra para sair daqui. Use o Teleport Crystal para voltar a Balfonheim.

BALFONHEIM PORT

91. Torre toda a grana que faturou em Giruvegan em novas armas, itens, magias e o que mais lhe der na telha. Para avançar, siga para o "X" vermelho que aparece em seu mapa, fale com o vigia e escolha entrar. Em seguida, vá para o Aerodrome e fale com a moça no balcão na entrada do lugar para poder usar a nave Strahl. Agora é possível visitar facilmente todos os lugares de Ivalice, um bom momento para fazer os Hunts que ficaram em aberto.Use a Strahl para chegar em Ridorana Cataract.

RIDORANA CATARACT

92. Não é difícil achar seu caminho aqui, só fique esperto com as dezenas de armadilhas espalhadas pela ilha. Deixe o líder do grupo com o status Libra para poder ver onde elas estão. Quando se cansar de explorar, siga para a torre de Pharos.

PHAROS

CHEFE: HYDRO

93. É imperativo que ao menos um personagem do grupo tenha Esunaga, pois o chefe usa ataques que causam status negativos. Logo no início, use Dispel contra ele e, em seguida, ataque com Slow – use novamente Regen, Protect, Shell e Haste no grupo. Como sempre, ataque com dois personagens e mantenha um terceiro curando o grupo. Se quiser, encerre a luta com um Quickening. Dentro de Pharos, é preciso subir diversos andares em várias etapas.

FIRST ASCENT

94. Derrote os inimigos do lugar até conseguir três Dark Orbs. Use-as nos pilares ao centro da área. Após isso, siga para o salão que estava trancado e procure o chefe deste andar.

CHEFE: PANDAEMONIUM

95. Use Dispel no início da batalha e ataque. Quando ele usar as defesas que o tornam imune a ataques físicos e magias. Concentre-se em recuperar energia e as proteções do grupo. Volte a atacá-lo quando suas defesas se desativarem. Ao vencer a batalha, volte e use a Way Stone no centro do andar. No próximo trecho é preciso eliminar todos os Brainpans que encontrar para criar o caminho por onde seguir. Suba até chegar no próximo chefe.

CHEFE: SLYT

95. Use Haste e Protect no grupo e ataque o chefe sem piedade. Não há muitos segredos aqui, apenas não descuide de seu HP. Use a Way Stone em frente e vá para o próximo andar.

SECOND ASCENT

96. Aqui é preciso escolher uma entre quatro portas para se entrar. Qualquer uma delas permite que se avance até a próxima etapa, mas dependendo do caminho que escolher, seu grupo sofrerá uma penalidade, como perder sua mágica, não poder suas armas ou itens. Escolha a Threshold of Knowledge, pois ela simplesmente vai tirar seu minimapa, mas não o impede de usar o mapa grande (antes, vá até a Station of Suffering e encontre-o). Aliás, quando chegar ao 60° andar e selar um dos pilares, lembre qual era sua cor pois será importante mais à frente. Prossiga até o próximo chefe.

CHEFE: FENRIR

97. Como sempre, inicie a luta usando Dispel contra o chefe. Há uma maneira suja de vencer: deixe Reddas ser nocauteado (ou destrua-o você mesmo), use Sleep contra Fenrir e o ataque constantemente com Bio. Se Reddas ficar vivo, ele vai atacar Fenrir e o bicho vai acordar, por isso é importante nocauteá-lo no começo da batalha. Após vencê-lo, prossiga, toque no altar para restaurar suas habilidades e use a Way Stone para prosseguir.

THIRD ASCENT

98. Muito cuidado com o status Disease que os inimigos deste trecho costumam causar, ele impede que magias e itens de cura restaurem seu HP. É bom ter um estoque de Vaccines antes de entrar aqui. Siga o roteirinho:
- **80° Andar:** pegue o Black Medallion;
- **81° Andar:** procure a Fool Facade e acerte-a. Ache a porta secreta e pegue o Green Medallion;
- **83° Andar:** evite as armadilhas, procure o Red Medallion e pegue-o;
- **84° Andar:** quando chegar a hora de escolher entre os medalhões, pegue aquele que é da mesma cor que o pilar que foi ativado no Second Ascent;
- **86° Andar:** siga para o norte neste andar e cheque a parede. Ao entrar, ative o medalhão na parede para avançar;
- **88° Andar:** use o elevador.

CHEFE: HASHMAL

99. Use Dispel contra o chefe e Protect, Haste e Float no seu grupo. Graças a Float, muitos dos ataques dele perderão a eficácia e o grupo ficará totalmente imune a seu Gaia's Wrath. Permaneça atacando e fique atento para usar Vaccine em quem ficar com o status Disease. Quando o chefe erguer sua defesa contra ataques físicos e magias, apenas restaure a energia do grupo. Após vencer Hashmal (que

Depois de vencer todos os desafios você vai se sentir assim: muito heróico

agora pode ser designado como Esper para alguém do grupo), apenas continue subindo até encontrar o próximo chefe.

CHEFE: GABRANTH

100. Use Dispel logo no início e as proteções de praxe no grupo. Sem segredos aqui: ataque com os dois mais fortes e cure com o terceiro membro, mas não use Quickenings desta vez - guarde-os para a próxima batalha.

CHEFE: DR. CID

101. Inicie usando Dispel contra ele e as magias de proteção e fortificação de sempre no grupo. Siga a estratégia de sempre, atacando com os dois personagens mais fortes e curando com o terceiro. Quando o HP de Cid cair pela metade, ele vai evocar o Esper Famfrit e não sofrerá mais dano até que a criatura seja derrotada. Use Dispel em Famfrit logo no início e sempre que Cid usar uma magia de proteção nele. Ataque com seu personagem mais forte, use Firaga com aquele que tiver a melhor magia e cure com o terceiro. Se quiser, use um Quickening para encerrar a luta mais rapidamente, mas troque para seu grupo reserva assim que o fizer. Quando Famfrit cair, volte a atacar Cid da mesma forma que fez antes.

BALFONHEIM PORT

101. Renove seu estoque de itens, armas e o que mais faltar. Só há mais uma coisa a se fazer antes de terminar o jogo, então agora é a hora de realizar todas as Hunts que quiser. Quando se der por satisfeito, use a Strahl e vá para a Bahamut, mas salve o jogo antes disso.

BAHAMUT

102. Não perca seu tempo enfrentando os inimigos aqui, apenas passe batido por eles.

CHEFE: GABRANTH

103. Use a mesma tática de quando o enfrentou em Pharos, apenas tome cuidado extra quando ele usar a magia Renew, que o deixará mais forte.

CHEFE: VAYNE

104. Use Protect e Haste no grupo e ataque sem parar. É uma luta bem fácil.

CHEFE: VAYNE NOVUS

105. Inicie usando um Dispel no chefe e, em seguida, concentre seus ataques nas espadas (elas tem pouco HP e serão destruídas rapidamente). Fortifique seu grupo e continue atacando Vayne. Vez ou outra ele pára um pouco e começa a se gabar; assim que ele parar de falar, use Dispel novamente para remover suas defesas e continue atacando.

CHEFE: THE UNDYING

106. Logo que começar a batalha, use um Quickening contra ele e tente emendar o maior número de combos possíveis. Quando o ataque terminar, use Elixir, Megaelixir e o que mais tiver para restaurar sua trupe e mande ver com mais Quickening contra o chefão. Se já tiver o Esper Zodiark em sua posse, evoque-o e use seu Final Eclipse. Gaste tudo que tiver e mande seus ataques mais poderosos. Fique atento ao momento em que ele se torna imune a ataques físicos e magia; espere e restaure as forças do grupo enquanto o efeito não passar. Depois de muito sacrifício, você finalmente vai jogar o chefão na lona e poderá curtir o final merecido de *Final Fantasy XII*.

ESPERS

As evocações de FFXII chamam-se Espers. Como em FFX, as criaturas permanecem no campo de batalha quando evocadas, mas aqui elas seguem o seu evocador e lutam a seu lado. Os Espers precisam ser derrotados em batalha para que possam ser usados pelo jogador e devem ser comprados na License Board. Obviamente, quando um Esper for "comprado" para o uso com um personagem, ele se torna indisponível para os outros. Alguns Espers são encontrados à medida que se avança no game, outros são opcionais. Abaixo vai a lista completa com todas e como usar seus ataques mais poderosos.

BELIAS (HELLFIRE): ataque ativado quando o HP de Belias cair para menos de 30%.

MATEUS (CURA): ativado quando o HP do evocador cair para menos de 50%.

SHEMAHAZAI (SOUL PURGE): ativado quando o HP de Shemahazai cair para menos de 30%.

HASHMAL (GAIA'S WRATH): ativado quando o HP do evocador cair para menos de 10%.

FAMFRIT: TIDAL WAVE - Ativado quando o HP de Famfrit cair para menos de 30%

Ju & Ju GAMES

Super Promoção
PS II
à partir de
R$ 349,00 (à vista)
até 5x no cartão
3x no cheque

Entregamos à domicílio

Rua Dr. César Castiglione Junior, 238 - Casa Verde - Lj. 04

TEL.: (11) 3858-6689 / 3951-9523

www.jujugames.com.br - juju_games@hotmail.com

ESPERS OPCIONAIS

Estes Espers não aparecem normalmente durante a história e é preciso que o jogador os encontre para ter a chance de lutar contra eles e obtê-los. A seguir estão listados os locais onde encontrá-los e a estratégia necessária para vencê-los.

ADRAMMELECH (JUDGEMENT BOLT)
Ativado quando o HP de Adrammelech cair para menos de 30%.
Assim que conseguir a Dawn Shard em Tomb of King Raithwell, Adrammelech surgirá em Zertinan Caves.Ele se encontra na área onde o radar fica indisponível, mais precisamente no local onde existem quedas de areia e inimigos zumbis que reaparecem sem parar.

Estratégia: há dois obstáculos nesta batalha: os zumbis (Shambling Corpses) do cenário continuam aparecendo, não importa quantos forem derrotados; e Adrammelech voa, o que o torna imune a ataques físicos. Primeiro, use Shell e Protect no grupo inteiro e mantenha dois personagens atacando o Esper e um restaurando a energia do grupo. Só ataque os zumbis caso muitos comecem a se acumular na tela. Como Adremmelech é vulnerável apenas à magia e a armas de longa distância, use dois personagens que tenham a magia Blizzara (ou Blizzaga) constantemente contra o Esper. Use Mist Quickenings quando puder.

CÚCHULAINN (BLIGHT)
Ativado quando o HP de Cúchulainn cair para menos de 100%.
Primeiro, consiga a Garamsythe Candle, encontrada em East Sluice Gate, no Garamsythe Waterway. Complete a Hunt do White Mousse para receber a Sluice Gate Key. Em Central Waterway Control, feche os gates N° 3 e N° 10, seguindo pelo caminho drenado até chegar ao N° 1 South Waterway Control e feche-o. Retorne aos controles, abra os de N° 3 e N° 10 e abra N° 4 e N° 10, siga pelo caminho novo que se abriu até chegar em N° 1 North Waterway Control; feche-o. Volte de novo, abra N° 11, feche N° 3, salve o jogo e desça pelo caminho aberto.

Estratégia: é vital manter o grupo saudável. Cure os status negativos e restaure sempre a energia do grupo, pois ela é constantemente drenada. Quickenings não são uma boa idéia, pois é preciso conservar o MP para a luta. Use Haste para contra-atacar o Slow que o inimigo lança sobre seu grupo. Quanto aos Flans, elimine-os com Holy ou Scathe.

ZALERA (CONDEMNATION)
Ativado quando o HP do inimigo alvo cair para menos de 30%.
Após obter o Dawn Shard, faça a Hunt do Flowering Cactoid e vá até South Bank Village, em Dalmasca Eastersand. Fale com Dantro's Wife e procure dois Seaclam Shells na beira do rio. Saia da vila e procure mais um nos bancos de areia próximos e fale com ela novamente. Ela vai pedir Nebralim. Encontre Dantro (o cara que o contratou para caçar o Flowering Cactuar) e ele manda olhas as caixas próximas; encontre o Small Phial e volte à South Bank Village para falar com a esposa. Agora ela precisa de Valeblossom Dew, use o barco para chegar até North Bank Village, saia do lugar em direção à Broken Sands e investigue uma árvore com folhagem rosada. Quando obtiver o item, volte para Dantro's Wife. O último item é o Great Serpent Skin, que pode ser obtido fazendo a Hunt Marauder in the Mines. Se já tiver feito esta Hunt e vendido o item, não será preciso entregá-lo a ela. Saia da vila e volte para falar com o paciente, que entrega o Barheim Key, que abre a porta para Barheim Passage, em Banks of Nebra, próximo da vila. Explore a área.

Estratégia: você tem apenas cinco minutos para vencer. Enquanto os Dead Bones estiverem presentes, a defesa de Zalera aumenta um bocado e ataques físicos mal causarão dano, então mande ver nas magias. O Esper é vulnerável a magias de cura, então mantenha dois personagens usando Curaga (ou Curaja) contra ele e mantenha um Dead Bones na tela, para que Zalera não chegue a utilizar seus ataques mais poderosos.

ZEROMUS (BIG BANG)
Ativado automaticamente quando seu tempo de evocação estiver acabando.
Volte à Stillshrine of Miriam quando tiver a Stone of Condemner e ative o Way Stone no início da fase, escolhendo a opção para usar o item.

Estratégia: Zeromus é muito poderoso e durante a batalha você não poderá usar magias. A melhor maneira de vencer é ter um enorme estoque de Ether e X-Potions, usar uma sequência de Quickenings, restaurar o MP de todos os personagens e continuar usando Quickenings até vencer, curando os danos com X-Potion sempre que for necessário. Não se preocupe com os aliados de Zeromus, ataque apenas o Esper.

EXODUS (METEOR)
Ativado quando Exodus estiver com o status Immobilize.
Após o Salikawood Gate ser consertado, volte à Babbling Vale e converse com o Learned Man. Investigue a Shrine of South Wind. Use a "ponte" que se formou para ir até Rays of Ashen Light. Encontre o Chocobo lá, dê-lhe algumas Gysahl Greens e então monte-o. Siga para o sul e chegue em Empyrean Way, siga até o local com grama alta que só pode ser acessado via Chocobo. Desça e derrube a pedra (Withered Rock) para abrir caminho; ative o Shrine of West Wind no caminho e volte à area anterior para ativar a Shrine of North Wind. Salve o jogo e volte até Babbling Vale, checando o grande trono para enfrentar Exodus.

Estratégia: use Dispel logo no início da luta para remover seu Reflect e ataque com Bio, pois ele é bastante vulnerável a esta magia. Toda vez que usar Dispel e desativar o Reflect de Exodus, ele vai usar a magia em si mesmo novamente, perdendo um turno de ação e deixando a guarda aberta para seus ataques. Use ataques físicos com seus dois personagens mais fortes e conserve seu MP. Não use Quickenings, pois não poderá restaurar MP, uma vez que o uso de itens é proibido nesta luta.

ULTIMA (ESCATHON)
Ativado quando o evocador e Ultima estiverem ambos com o HP crítico.
Em Grand Crystal (use o mapa da página 94 para saber como chegar a ela).

Estratégia: equipe White Masks no grupo para evitar o ataque Holyja de Ultima e não ataque com nenhuma arma que possua o elemento Holy (Excalibur, por exemplo, que pode ser encontrada em Grand Crystal). Preocupe-se com o ataque Reverse e use Remedy para curá-lo no momento em que for inflingido. Fora isso, use os personagens mais fortes para atacá-la e use a magia Scathe quando tiver oportunidade.

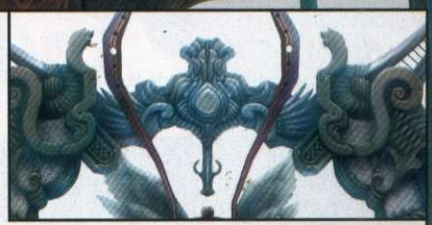
CHAOS (TORNADO)
Ativado quando o HP de Chaos cai para menos de 30%.
Complete as Hunts de Wraith, White Mousse, Orthros e Roblon. Fale com Ma'kleou em Nabreus Deadland. Volte até Lowtown, procure Deeg e em sua casa, pegue a carta sobre a mesa. Siga para Garamsythe Waterway, onde Amalia entrou para o grupo e mexa nos portões na seguinte ordem: feche o Portão N° 11 e N° 4, abra o N° 11, feche o N° 3 e abra o N° 4. Pegue o objeto brilhante que aparece e vá até a casa de Dalan. Fale com seu convidado, procure Filo em Lowtown e fale com ela. Suba para Rabanastre e fale com a Curious Woman perto da fonte. Vá para o Muthru Bazaar e fale com o comerciante Bangaa. Na loja de magias, fale com o soldado ajoelhado e mencione a mulher perto da fonte. Procure Kytes perto da entrada de Garamsythe Waterway e fale com Filo novamente, mencionando a mulher da fonte. Na loja, fale de novo com o soldado. Teleporte-se até Archades e procure Roh'kenmu na loja de magias. Pergunte sobre o Moonsilver Medallion. Vá até Old Archades, procure Otho e volte a falar com Roh'kenmu. Por fim, volte a Nabreu Deadlands e fale com Ma'kleou novamente. Depois disso derrote os inimigos Fury e Humbaba, em Necrohol of Nabudis. Nesse local, vá até o grande portão que antes estava lacrado.

Estratégia: você não pode atacar com armas, logo, mande ver em magias não-elementais, como Flare e Scathe. Use itens de cura como Smelling Salts ou Remedy. Destrua os Chaosjets logo no início para facilitar a sua vida.

ZODIARK (FINAL ECLIPSE)
Ativado quando o evocador estiver com status Petrify (você pode forçar esse estado equipando o Nihopalaoa e usando item Gold Needle no evocador).
Após conseguir todos os Espers e completar a hunt do Mind Flayer, fale com Geomancer Yugelu em Jahara e ele vai mandar um de seus guerreiros abrir a porta de Henne Mines. Use o Teleport Crystal para chegar lá e você estará muito próximo da entrada deste trecho secreto. Vá até seu final para encontrar o último Esper.

Estratégia: Zodiark é o inimigo mais poderoso do game. Os seus personagens precisam ter level alto, entre 70 e 90 (o ideal é level 99). Consiga os melhores armamentos para o time e, para defesa, equipe Black Mask e Demon's Shield em todos. Se possível, equipe Opal Ring como acessório para anular o Reflect que Zodiark pode usar. É importante ter as magias Curaja, Arise e Scathe para todos.

Use Shell, Protect e Haste em todo o grupo e ataque Zodiark com seus dois personagens mais fortes. Assim que o Esper utilizar o ataque



Darkja, ressuscite os personagens ou regenere a energia dos que sobreviveram. O importante é manter os seis personagens do grupo vivos. Caso os seus três personagens em batalha sejam derrotados, assim que os reservas entrarem em seu lugar, use Arise para regenerar os derrotados e mantenha-os na reserva para repetir a operação quando necessário.

No final da batalha, Zodiark se tornará imune a ataques físicos; este é o momento de atacar com Scathe, equipado com Opal Ring para penetrar o Reflect. Quando Zodiark estiver com pouca energia, você poderá arriscar um Mist Quickening, mas só faça isso se tiver pleno domínio da técnica e tiver certeza que pode encaixar um belíssimo combo.

Por Leandro Rodrigues

PURE

→ **Produtora:** Black Rock
→ **Distribuidora:** Disney
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Corrida
→ **Jogadores:** 1 a 16 (online)

O equilíbrio perfeito entre qualidade, diversão e uma boa dose de insanidade

A drenalina. Essa é a palavra mais verdadeira para expressar a sensação potencializada ao jogar *Pure*. O misto de pistas insanas, cenários paradisíacos e quadriciclos em velocidade igualmente alucinante fizeram com que a Disney Interactive acertasse em cheio o público amante da alta velocidade. Aliás, não apenas esse público, afinal de contas foi só ligar *Pure* aqui na redação para que uma verdadeira multidão se aglomerasse ao redor da televisão.

FEITO PARA DIVERTIR

Um dos grandes trunfos de *Pure* é conseguir agradar a todos que se aventuram a jogar alguns minutos. Parte desse sucesso se deve ao belíssimo trabalho da produtora Black Rock em criar controles totalmente intuitivos.

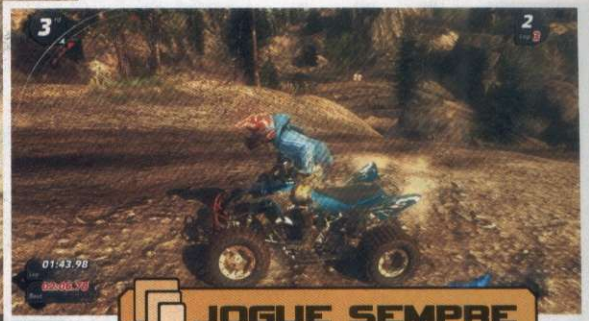
Para superar todos os desafios dos cenários você pode criar um quadriciclo totalmente personalizado. Ao começar o modo World Tour, o jogador é convidado a criar um veículo partindo do zero. É possível escolher entre dezenas de opções de cores, peças, e motores. O sistema é simples e não exige

Pegue uma boa velocidade e faça manobras radicais nas alturas

Misto de pistas insanas, cenários paradisíacos e alta velocidade

Monte seu veículo com todos os detalhes que você quiser

Em manobras especiais, o piloto chega a ficar fora do quadriciclo



JOGUE SEMPRE

Este é um daqueles jogos que você não quer apenas terminar, mas sim completar 100%, chegando em primeiro lugar em todas as pistas. Fazer isso é bom para o seu ego e para seu desempenho. Somente ganhando as primeiras posições você consegue peças com maior potencia para o seu quadriciclo e assim conseguir ganhar as provas mais avançadas dos torneios.

conhecimentos sobre mecânica ou algo assim. A idéia é diversão, e a troca de menus e a rapidez com que se passa de uma opção para a outra deixa isso bem claro. À medida que você vence provas, novas peças e atributos são liberados. Mas para os jogadores que não gostam ou não querem perder tempo com isso, basta manter o botão ■ apertado que uma carranga novinha aparece em poucos segundos.

Basicamente durante todo o jogo você só precisa acelerar ou, em alguns momentos, fazer uma leve pressão nos freios para que não perder o controle e acabar rolando por algum dos milhares de desfiladeiros que existem no jogo. O resto do tempo você vai ter que se preocupar em realizar grande pulos e manter o equilíbrio durante a aterrissagem.

Claro que o jogo não seria o mesmo sem as manobras, uma mais maluca do que a outra. Ao se aproximar de um salto o jogador deve pressionar rapidamente o analógico esquerdo para baixo e para cima para ganhar maior impulsão durante o pulo. Neste momento é hora de apertar um dos botões (✖,●, ▲) , junto com o analógico esquerdo para algum dos lados, para realizar as manobras mais absurdas que existem. Essas acrobacias aéreas enchem a barra do turbo, que pode ser acionado com um toque no botão ■. Quando ela chega ao máximo uma opção de manobra especial é liberada. Depois disso basta escolher uma montanha bem alta (bem alta mesmo) e pressionar os botões R1 e L1 simultaneamente. O espetáculo é maravilhoso.

VISUAL ESPETACULAR

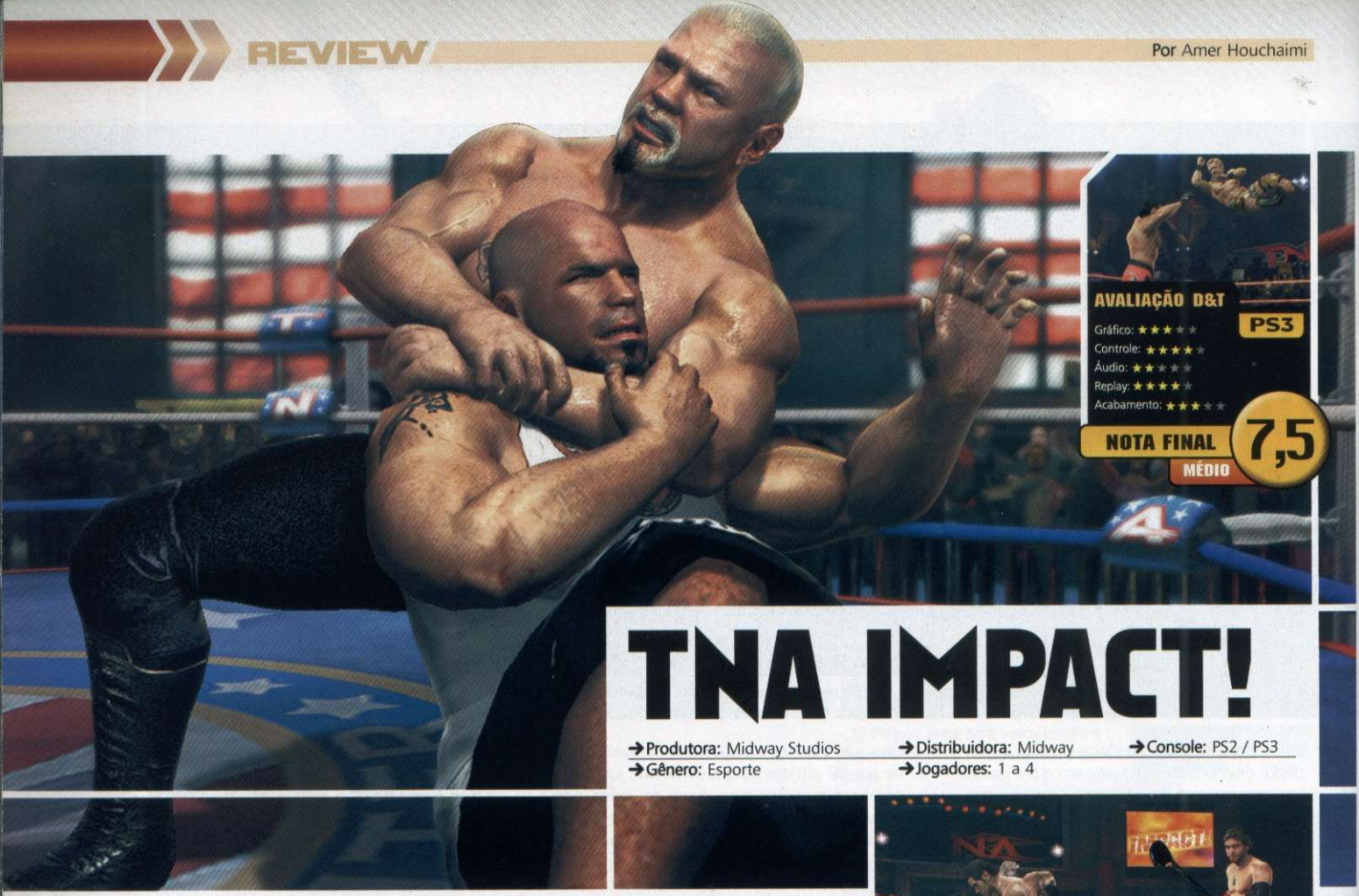
Maravilhoso também são os cenários e pistas desenvolvidos pela equipe da Black Rock. É impossível não se espantar - e até ficar um pouco assustado - com o tamanho das quedas que foram criadas. Em algumas o jogador leva vários segundos para conseguir voltar ao solo firme. Para se ter uma idéia, em uma das pistas, localizada em um cenário completamente desértico, é possível observar uma seqüência de curvas que chegam perto dos 90 graus. Simplesmente assustador.

Mas não foi só na hora de criar as pistas que o jogo é exagerado, o ambiente do jogo todo é impressionante. Os cenários de fundo normalmente são praias paradisíacas, florestas, rochedos ou desertos, um mais bonito que o outro. Os efeitos de luz são fenomenais, assim como os da lama e da sujeira, que surgem de todos os lados.

Pure é diversão do começo ao fim, um jogo recheado de diversão descompromissada e empolgante, como a grande maioria dos jogos deveria ser.

A disputa é forte e vale até dar um chega prá lá no seu adversário

Por Amer Houchaimi



AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráfico: ★★★☆☆
Controle: ★★★★☆
Áudio: ★★☆☆☆
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★☆☆

NOTA FINAL 7,5

MÉDIO

TNA IMPACT!

→ **Produtora:** Midway Studios
→ **Distribuidora:** Midway
→ **Console:** PS2 / PS3
→ **Gênero:** Esporte
→ **Jogadores:** 1 a 4

Para quem é macho de verdade, do tipo que leva cadeirada e não perde o sorriso!

Por quase uma década, a série *WWE Smackdown* permaneceu inabalada como a melhor referência de luta-livre entre os games, já que não possuía rivais no ramo. Infelizmente, tal supremacia trouxe o lado ruim da estagnação, pois uma vez que não tinha competidores, a série não melhorou como deveria e caiu na mesmice.

Como uma lufada de ar fresco, surge *TNA Impact!*, que traz aos consoles todas as pancadarias da única federação que nos dias atuais representaria alguma ameaça à todo-poderosa do esporte, a WWE.

Uma comparação que parece adequada aqui seria dizer que a série *Smackdown* é como o *Winning Eleven* da luta-livre, com uma jogabilidade muito técnica e onde é preciso uma boa dose de conhecimento dos times (ou neste caso, dos lutadores) para saber suas forças e fraquezas, enquanto *TNA Impact!* está mais para *FIFA*, com sua jogabilidade simples e instintiva, que pode cativar com mais facilidade aqueles que não estão muito familiarizados com o esporte.

Os controles são bastante simples e rápidos de aprender, os modelos dos lutadores são extremamente bem-feitos e o game possui uma das melhores inteligências artificiais já mostradas neste estilo de jogo. Jogue uma partida de duplas e verá como seu parceiro o salvará sem falha na maioria das vezes que for imobilizado pelo oponente, diferente de *Smackdown*, onde o sacripanta assiste impassível à sua derrota.

TNA Impact possui defeitos que comprometem um pouco o desafio, como o fato do computador, geralmente, reverter todo e qualquer ataque que você usa, além das lutas Ultimate X serem tremendamente frustrantes. Além disso, existem poucos movimentos e você verá os mesmos golpes sendo repetidos à exaustão por lutadores diferentes.

TNA Impact! é um excelente primeiro passo para a Midway, que tem uma franquia com enorme potencial em mãos. Se resolverem os problemas mencionados quando lançarem a inevitável continuação, a série *Smackdown* vai ter de suar um bocado para não perder a sua supremacia.

Como diria o campeão Kurt Angle: "It's true! It's damn true!"

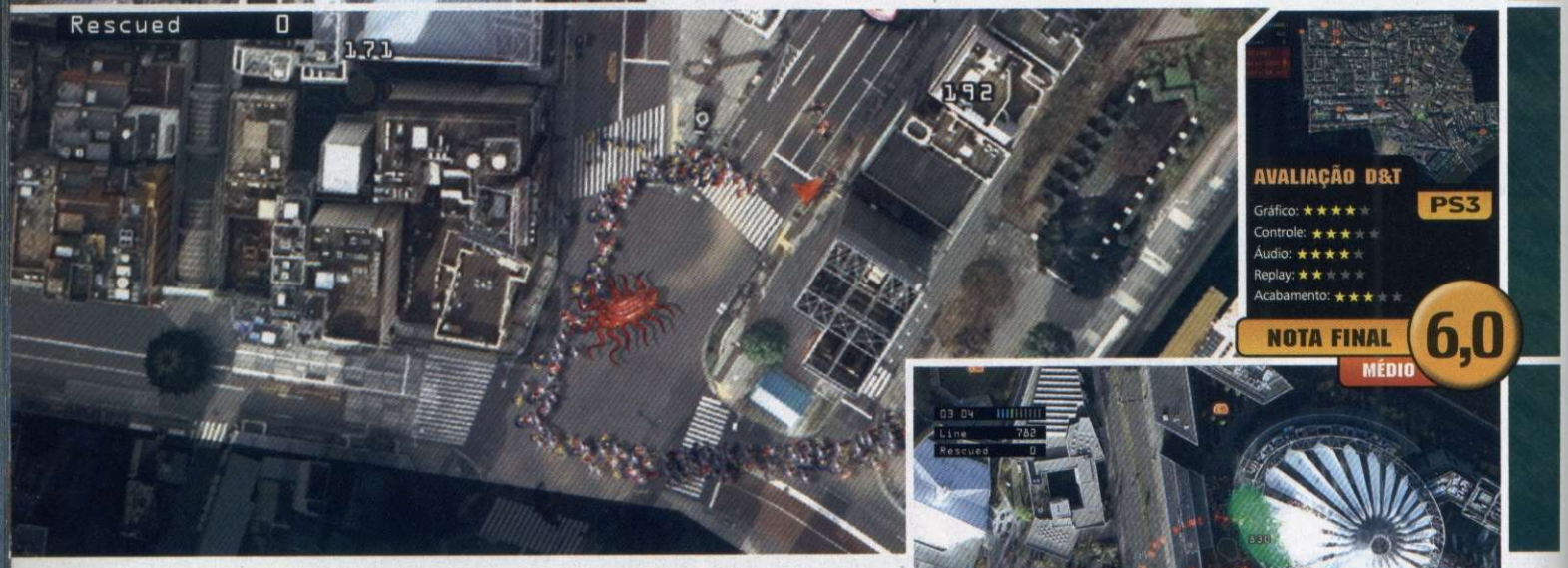
Golpes cheios de estilo são simples de executar, até mesmo os ataques especiais

QUER JOGAR?
HORA DO HORROR
HOPI HARI
OS SETE JOGOS DO MEDO
MUITO SUSTO NOS TÚNEIS DE HORROR, CRIATURAS ATERRORIZANTES ESPALHADAS PELO PARQUE, DIREVERSI. MUITA ADRENALINA, BALADA E GENTE BONITA NO MAIOR EVENTO DE HORROR DA AMÉRICA LATINA.
DE 8/8 ATÉ 28/9
COMPRAKI COM DESCONTO
0300 789 55 66*
WWW.HOPIHARI.COM.BR
*CUSTO DE LIGAÇÃO LOCAL

Por André Forte

THE LAST GUY

→Produtora: Japan Studio
→Gênero: Ação
→Distribuidora: Sony
→Jogadores: 1
→Console: PS3
→Online: Não



Felizmente, as pessoas são imortais: ao serem atingidas por monstros, elas voltam aos esconderijos

Google Earth disfarçado de jogo é um dos melhores jogos casuais da PSN

Dizem que a PlayStation Network não é tão divertida quanto a rede on-line dos concorrentes, mas é inegável que somente o Play 3 oferece pérolas produzidas pelo estúdio japonês da Sony, o Japan Studio.

The Last Guy une a simplicidade de um jogo casual com um visual inovador, que usa fotos tiradas por satélites para reconstruir diversas cidades do planeta. Porém, o que chama mais a atenção é a diversão proporcionada pela jogabilidade que remete à velha guarda.

A história é direta e sem rodeios: a terra está em perigo e um raio extraterrestre transformou alguns humanos em zumbis. Adivinhe quem é a última salvação da terra? Você é o herói, dotado de algumas habilidades especiais como velocidade e visão de calor.

A velocidade é essencial para salvar o máximo de pessoas e levá-las até a área de segurança no menor tempo possível (sim, este é o objetivo do jogo). A visão de calor ajuda a enxergar os humanos escondidos dentro dos estabelecimentos, mas tenha cuidado para não utilizá-la em demasia, pois essa habilidade não detecta alguns zumbis e eles podem pegá-lo desprevenido (por outro lado, há monstros camuflados que só são revelados com a visão de calor).

The Last Guy transmite com muito bom humor a situação de pânico dos civis, que gritam escandalosamente. Para manter a galera sobre controle, o herói conta com um apito para organizar a fila de pessoas e uni-los em uma situação de risco. Se você ouvir muita gritaria e pessoas se dispersando do pelotão, não se acanhe e apite sem dó. Ordem e disciplina neles!

No início, você enfrenta apenas mortos-vivos, mas com o tempo, insetos gigantes e outros monstros enormes aparecem, todos com um nível de detalhamento simples e sem muito capricho nas animações.

Para variar o desafio e te ajudar, há power-ups, como itens que paralisam os zumbis e teletransportes para área de resgate. Além disso, cada fase esconde quatro VIPs, pessoas vitais para a sobrevivência da humanidade.

Infelizmente não há nenhum cenário brasileiro, apenas mapas dos EUA, Japão, Londres e Inglaterra

ENTRE NA FILA

Aparentemente não há limite para o número de pessoas que você pode acumular em uma fila. Nós conseguimos juntar três mil pessoas e não era possível nem ver onde a fila terminava. A vantagem de criar grandes filas é que, ao cercar um quarteirão com pessoas, você não precisa esperar que as vítimas saiam do local uma por uma e resgata todas de uma só vez.

D'Games

- Assistência Técnica Especializada.
- Aceitamos seu Vídeo Game como forma de pagamento

Nintendo Wii
R$ 950,00

PLAYSTATION 3
R$ 1150,00

XBOX 360
Consulte

Promoção 1
PS2 Slim
R$ 370,00
(somente à vista)
2 controles
10 jogos + brinde
3 anos de garantia

Promoção 2
PS2 Slim
R$ 450,00
(somente à vista)
2 controles
1 memory card
10 jogos
3 anos de garantia
1 bolsa + brinde

Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj. 2
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3229-8946

Shopping São Paulo
Rua Santa Ifigênia, 364 - Lj. 1 e 2
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3224-0296

Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj.
Santa Ifigênia - São Paulo -
Tel.: 3326-0765

www.GameOne.com.br

Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2

Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Enconmendas:

(19) 2122-5252

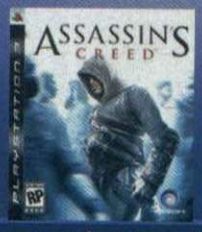
Entregamos para todo Brasil. SEDEX

Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

SITE 100% SEGURO

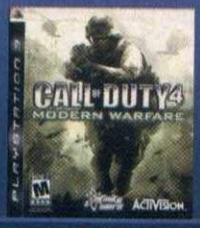
Netunia
.com.br

LANÇAMENTOS DE JANEIRO



assassins creed

blacksite area 51



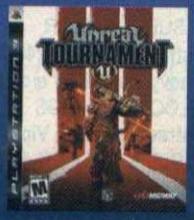
call of duty 4 modern warfare

haze

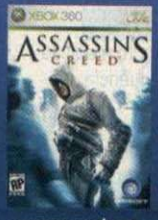
need for speed pro street

Half-Life 2

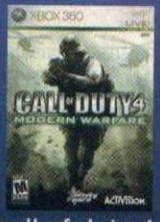
uncharted drake's fortunee



unreal tournament



assassins creed



call of duty 4 modern warfare

need for speed pro street

dragon ball z budokai tenkaichi

fire emblem radiant dawn

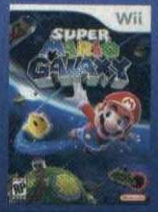
ghost squad

dragon ball z budokai tenkaichi

mario & sonic at the olympic games

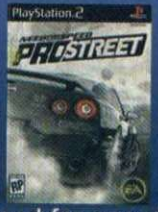
mendal of honor heroes 2

resident evil umbrella chronicles



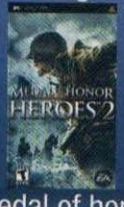
super mario galaxy

need for speed pro street



need for speed pro street

castlevania dracula x



medal of honor heroes 2

silent hill origins

the simpsons game

contra 4

the simpsons game

star wars

zelda phantom hourglass

ultimate mortal kombat

Televendas: (11) 3825.7600

Tudo em 3x sem juros

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VALIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

Por Gilsomar Livramento

AVISO

A seção Spoiler surgiu na edição 80 da D&T e, desde que foi cancelada, é a mais pedida dos leitores. Pois bem, ela voltou para ficar. Para quem não conhece, esta seção serve unicamente para contar as histórias dos melhores jogos, complexas até para quem manja da lingua inglesa. Por isso, leia apenas se quiser saber sobre informações avançadas, como o final dos jogos, por exemplo.

FINAL FANTASY TACTICS

Prepare-se para conhecer um dos confrontos políticos e familiares mais complexos da franquia Final Fantasy

Os orgulhosos guerreiros de Ivalice cavalgam chocobos

Lançado originalmente para PlayStation e relançado com conteúdo extra para PSP, *Final Fantasy Tactics* é um RPG táctico, com regras similares a jogos de tabuleiro (cenários com campos de movimento e ações organizadas por turno). Além de seu desafio ferrenho, o título é conhecido por ter uma das mais belas histórias de toda a franquia *FF*. Prepare-se para conhecê-la melhor.

O FIM DE UMA ERA

O reino de Ivalice, uma península banhada pelo oceano nos litorais norte, oeste e sul, possui uma geografia privilegiada e diversificada, adornadas por montanhas, desertos e florestas. Sua maior extensão é povoada por humanos, enquanto monstros vivem nas áreas menos populosas. A magia é a força predominante, mas antigas ruínas e artefatos mostram que, no passado, o mundo viveu com o uso das máquinas.

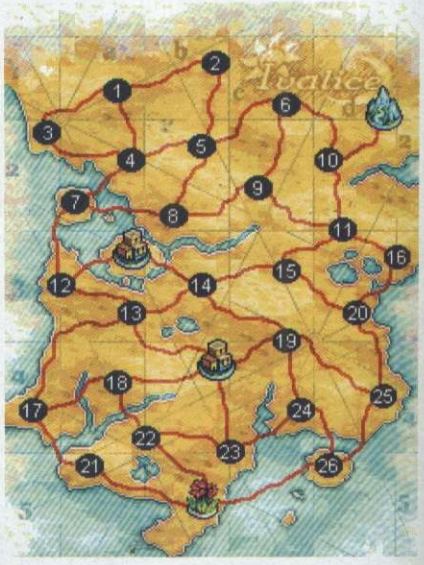
Ivalice é formada por sete territórios: Lesalia, Gallionne, Fohovam, Zeltennia, Limberry, Lionel e Murond. Unificados sob o poder da monarquia, tendo como vizinhos os reinos de Ordalia (localizado na porção leste) e Romanda (nação militar situada ao norte). Por várias gerações a família real de Atkascha, localizada na região de Lesalia, manteve o reino sob controle com o auxílio do Conselho dos Nobres, um grupo formado por famílias de aristocratas responsáveis pela vigilância de cinco dos territórios. A região de Murond, no entanto, é a única isenta das intervenções e vigilância, protegida pelas forças da Igreja de Glabados, que prega uma religião ligada à figura de Saint Ajora.

Os reinos de Ivalice e Ordalia travaram uma intensa batalha, conhecida como a Guerra dos Cinqüenta Anos. A fase pós-guerra, contudo, apresenta uma Ivalice com sérios problemas econômicos e políticos, quadro que se agravou ainda mais com a doença do rei Omdoria Atkascha III. Seus dois herdeiros morreram e, para assegurar a linha de sucessão de sua família, ele adotou a princesa Ovelia – sua meia-irmã, filha de mãe diferente – como sua filha.

A BUSCA PELO PODER

Por gerações, os ditos nobres exploram e humilham os mais fracos, tratando-os como animais. Com o fim da Guerra dos Cinqüenta Anos, os soldados sobreviventes já não tinham mais emprego, dinheiro ou mesmo lealdade ao rei. Muitos se transformaram em ladrões e rebeldes. Alguns ingressaram no grupo terrorista Death Corps, que conspira rebeliões contra a família real e todas as famílias ligadas a ela.

Ramza e Alma são filhos do segundo casamento de Barbaneth Beoulve, e meio-irmãos



Ramza e Alma são os pilares dos acontecimentos de Tactics

de Dycedarg e Zalbag. Ramza e sua irmã criaram um forte elo de amizade com o casal de irmãos Delita e Tietra Heiral, filhos de fazendeiros adotados pela casa dos Beoulve.

Ramza e Delita cresceram juntos, com os mesmos valores de nobreza e, acima de tudo, honra e justiça ensinados por Barbaneth antes de sua morte – desde então, a casa dos Beoulve é regida pelo filho mais velho, Zalbag.

Presenciando a arrogância dos nobres sobre os menos afortunados, os dois jovens decidem trilhar um caminho de justiça, crendo que todos são iguais. Assim, eles tornam-se soldados da Order of the Northern Sky, também chamados de Hokuten, trabalhando a serviço do duque Larg. Ramza é enviado em uma de suas primeiras missões para neutralizar os Death Corps.

Ao mesmo tempo, Tietra é seqüestrada por engano (os bandidos pensam que ela é uma Beoulve), após uma frustrada tentativa de assassinar Decyderg. Uma equipe de resgate é mobilizada, mas o irmão de Ramza ordena a morte da jovem junto com o seqüestrador. Delita e Ramza presenciam a cena até o momento em que o cativeiro, palco da crueldade, explode. Naquele dia, Delita desapareceu nas chamas e Ramza se tornou um desertor dos Hokuten – ele usa o sobrenome de sua mãe, abdicando do seu título de nobreza como um Beoulve.

Enquanto isso, em Lesalia, a saúde do rei piora cada vez mais. A rainha Louveria Atkascha assume o poder, criando desafeto com o Conselho dos Nobres. Meses depois, no mesmo dia em que nasce seu terceiro filho, o príncipe Orinius, morre Omdoria Atkascha III. A rainha nomeia seu irmão, o duque Bestrald Larg, como regente de Ivalice, uma vez que Orinius não tem maturidade para assumir o trono. O Conselho dos Nobres, que não esperava o nascimento de um herdeiro, se opõe à escolha e faz pressão para que a princesa Ovelia seja a sucessora ao trono – com isso, o duque Druksmald Galtana seria o regente de Ivalice. A situação cria um conflito interno e a princesa Ovelia, por motivos de segurança, é enviada para o Monastério Orbonne. A disputa pelo trono de Ivalice divide o reino ao meio: de um lado está Galtana, líder da facção dos Leões Negros, e do outro está Larg, líder dos Leões Brancos.

GUERRA DE LEÕES

Após a morte de Tietra, Ramza ingressou em um grupo de mercenários liderados pelo cavaleiro negro Gafgarion, contratado pela capitã da guarda, Agrias Oaks, para proteger a princesa Ovelia – secretamente o cavaleiro negro tinha um acordo com Dycedarg para se livrar da princesa. O Monastério Orbonne é então atacado pelos homens de Goltana. Durante a confusão, um cavaleiro consegue raptar a princesa, e Ramza o reconhece: é Delita.

Na tentativa de resgatar Ovelia, Gafgarion se revela do lado do inimigo (na verdade, do lado de quem pagar mais), mas Delita intervém e ajuda Agrias e Ramza, que levam a princesa à Igreja de Glabados. No caminho, eles ajudam Mustadio Bunansa, perseguido pela empresa Bart Company, interessada no mineral Auracite que ele carrega. Na citada igreja, Ramza descobre que o mineral é uma Zodiac Stone, uma das relíquias místicas dos tempos em que Saint Ajora caminhou sobre o reino. O cardeal Delacroix promete ajudar Mustadio, mas a Igreja de Glabados está por trás da perseguição. Delita se encontra com Ramza, pedindo para que ele salve Ovelia não importa o que aconteça, pois o duque Larg e Goltana, os irmãos de Ramza e todos os envolvidos na guerra na verdade estão atrás do poder das Zodiac Stones. Gafgarion é contratado pelo cardeal para criar uma armadilha e pegar a Zodiac Stone de Mustadio, porém fracassa.

Enquanto isso, Delita passa a jogar em todos os lados da situação. Ele mantém Ovelia refém nos domínios de Delacroix. Este

revela que Ovelia não é a verdadeira princesa, mas uma substituta. A verdadeira princesa Ovelia foi assassinada, assim como os dois primeiros filhos do rei Omdoria Atkascha III, há alguns anos. Longe dali, Ramza confronta-se com Gafgarion novamente, mas agora a batalha termina com a queda do cavaleiro negro. Delacroix é o próximo a ser confrontado, mas ele usa uma Zodiac Stone para se transformar em um Lucavi.

Seguindo com seu plano particular, Delita entrega Ovelia para Galtana, ganhando a confiança do duque ao expor um traidor entre os Leões Negros. Três meses se passam desde o começo da Guerra dos Leões. O derramamento de sangue por Ivalice parece não ter fim. Juntas, ambas as facções perderam mais de 400.000 homens e as baixas civis são incalculáveis. Tentando dar um fim à guerra, Ramza tenta conversar com seu meio-irmão, Zalbag, revelando que Dycedarg é um dos responsáveis e que mais alguém está manipulando os duques Larg e Goltana. A conversa não leva a nada. Alma tenta ajudar Ramza a se infiltrar no Monastério Orbonne, onde o padre Simon conta que a Igreja de Glabados está tentando reconquistar o poder que tinha no passado, enfraquecendo as forças dos duques Larg e Goltana. A busca pelas Zodiac Stones é uma tentativa de recuperar a fé das pessoas por meio da crença nos Zodiac Braves.

Alma é seqüestrada durante a investida de Wiegraf Folles, um dos líderes remanescentes da Death Corps, que é ferido mortalmente e sucumbe ao poder de uma Zodiac Stone, transformando-se num Lucavi. O demônio é destruído, mas o padre Simon fica gravemente ferido. Antes de morrer, ele entrega um livro, as Escrituras Germonik, escrito na época de Saint Ajora e que detém a verdade deturpada pela Igreja.

ZODIAC STONES

Cerca de mil e duzentos anos atrás, Ivalice foi governada por um rei ambicioso que liderou o maior exército de todos os tempos. Ele descobriu uma maneira de evocar um deus mágico do submundo, mas morreu ao tentar controlar este poder e o suposto deus se revelou o mais poderoso dos demônios. A destruição do mundo foi evitada graças a doze guerreiros, que baniram o demônio a uma dimensão paralela. Estes guerreiros carregavam pedras mágicas com símbolos do zodíaco e ficaram conhecidos como os Zodiac Braves.

As Zodiac Stones são minerais mágicos que possuem o poder de abrir passagens dimensionais entre o reino dos Lucavi e Ivalice. Os Lucavi precisam de um corpo hospedeiro que empunhe uma Zodiac Stone e que tenha um forte desejo de poder ou maldade no coração. Um destes demônios atua secretamente entre os humanos, sob proteção da igreja corrompida de Glabados, que procura as Zodiac Stones para evocar sua líder, a Lucavi Ultima. Esta igreja foi fundada por Ajora Glabados, que profetizou a "chegada do Paraíso". Ela foi hospedeira do poderoso demônio Ultima. Quando Ajora foi morta, Ultima foi aprisionada. Com o tempo, os seguidores da igreja reescreveram os fatos, criando a lenda de "Saint Ajora", aquela que ajudou os Zodiac Braves a salvar o mundo.

ENTRE VERDADES E MENTIRAS

Ovelia se tornou a nova rainha de Ivalice, e Delita, seu protetor. Eles são iguais: filhos de pessoas pobres que vivem uma vida falsa na sombra da nobreza, onde sangue e título estão acima de tudo e todos. Mas Delita está disposto a ajudar Ovelia a mudar esta realidade. Enquanto isso, Ramza continua a busca por sua irmã e conta com a ajuda de Olan, um dos membros dos Leões Negros que sabe parte da farsa por trás da Igreja de Glabados. Mais tarde, Ramza conhece os irmãos Rapha e Malak, órfãos da Guerra dos Cinqüenta Anos que carregam poderes sobrenaturais. Malak acredita cegamente em seu "mestre", que prometeu a liberdade após ele recuperar as Escrituras Germonik, mas Rapha sabe que ao entregar o livro, ambos serão mortos.

Um novo Lucavi se manifesta. Soldados, servos dos seqüestradores de Alma, são massacrados. Wiegraf Folles, que fora morto por Ramza durante a missão contra os Death Corps, se transformou em um demônio. Ramza vence mais uma batalha, desmaiando após o combate.

No subterrâneo, Alma vagueia entre corpos. É quando um soldado à beira da morte lhe entrega uma Zodiac Stone, que ressoa ao toque da jovem. Vormav Tengille, membro dos Cavaleiros Templários, a força armada da Igreja de Glabados (e um dos fomentadores da guerra) descobre que ela é a "escolhida".

Ramza vai ao encontro de Delita, que revela seu plano principal: assassinar o duque Goltana e o conde Cidolfus Orlandu – general das forças de Goltana. Delita confessa ter ajudado a igreja a fomentar a guerra, enfraquecendo as forças dos leões ao mesmo tempo em que tentou reavivar a lenda dos Zodiac Braves. Ramza descobre que Delita está usando Ovelia para se tornar rei, mas o rapaz demonstra estar apaixonado pela jovem.

Diferente de Ramza, Delita decidiu usar de todos os meios possíveis para ganhar status para que possa fazer algo de bom por Ivalice, fazendo valer a máxima: "o fim justifica os meios". É o próprio

» Não julgue os personagens pela primeira impressão, pois há muitas surpresas e revelações

Delita que mata Goltana, a quem fingiu servir para ganhar o mais alto título (e comando) do exército, e sacrificou um "falso" Orlandu para obter o controle sobre a moral das tropas. Resta acabar com o mediador da guerra: a Igreja de Glabados. Ele manipula Ramza para que faça isso.

Tentando buscar novas informações com seus meios irmãos, Ramza escuta a conversa entre Zalbag e Dycedarg, sendo este último o assassino de Barbaneth Beoulve. A revelação cria um duelo entre irmãos, que termina com a queda de Dycedarg, que sucumbe ao poder de uma Zodiac Stone. Transformando-se em Lucavi, Zalbag morre diante de Ramza, que consegue vencer o demônio. É o fim do clã dos Beoulve; tudo o que importa agora é salvar Alma, presa no Templo de Murond, refém de Vormav e Rofel Wodring, que negociam a troca da vida dela pelo livro em poder de Ramza.

Além de enganado, Ramza é obrigado a lutar contra seu irmão Zalbag, agora um morto-vivo que tenta resistir às ordens de lutar, evocado por Vormav com o poder dos Lucavi. Com a vitória de Ramza, Marcel Funebris, líder da Igreja de Glabados, à beira da morte, revela o próximo passo de Vormav.

O ANJO SANGRENTO

Antes de morrer, Funebris conjura uma antiga magia que conduz Ramza à esquecida cidade dos mortos de Murond. Lá, encontra-se o cemitério de caravelas voadoras. Em outro confronto, Ramza descobre que Vormav tenta ressuscitar Saint Ajora usando Alma como hospedeira. Apesar do grande derramamento de sangue por toda Ivalice devido à guerra (a ressurreição demanda uma grande quantidade de sangue, as Escrituras Germonik e um corpo hospedeiro no túmulo de Saint Ajora, que fica justamente no cemitério de caravelas voadoras), Vormov se transforma num demônio e tenta matar Ramza e seus amigos. Ele é derrotado e faz um auto-sacrifício para que seu sangue desperte Saint Ajora. Um feixe de luz encarna Ajora no corpo de Alma, mas ela consegue se separar. Assim tem início a maior batalha de todos os tempos contra a encarnação do Anjo Sangrento. A determinação de Ramza e seus amigos leva Ajora a manifestar a Lucavi Ultima, criando uma batalha ainda mais tensa. Um dos aliados é morto e Alma esta na mira do mais poderoso ataque do inimigo, que é rebatido por Ramza. Ultima é gravemente ferida, como denuncia o sangue que escorre de suas costas. Ramza finaliza o combate cravando sua espada no corpo do demônio. Não acreditando em sua derrota, Ultima tenta acumular energia até que, subitamente, desaparece numa explosão que abala as dimensões.

O reino de Ivalice respira os primeiros dias de paz e de uma nova era sem guerras. Delita se casou com Ovelia e finalmente conquistou o trono, entrando para a história como "o rei que acabou com a guerra". Diante de um túmulo, pessoas prestam homenagens à memória de Alma e ao fim do histórico clã Beoulve: o corpo de Ramza não foi encontrado. Olan, filho de Orlandu, que tombou no combate contra Ultima, fica diante do túmulo e se questiona se eles realmente estão mortos. É neste breve momento, poucos metros dali, que Ramza e Alma passam galopando em dois chocobos rumo ao sul. Aquela foi a última vez em que foram vistos. A existência de Ramza é um dos trechos apagados da verdadeira história de Ivalice, mas o mundo passou a conhecê-la com a história de Alazlam J. Durai, que veio a público após a queda da Igreja de Glabados.

Por Leandro Rodrigues

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,0

BOM

BIONICLE HEROES

→Produtora: Traveller's Tales →Distribuidora: Eidos →Console: PS2 →Gênero: Ação
→Jogadores: 1 →Online: Não →Escondido desde: 14/11/2006

Nem só de cinema vivem os jogos criados com o inteligente e desafiante estilo LEGO de ser

A produtora Traveller´s Tales se especializou em jogos com pecinhas da franquia *LEGO*. Não é por acaso, depois do sucesso estrondoso que *LEGO Star Wars* fez, ela percebeu que tinha descoberto a verdadeira mina de ouro.

Mas antes de partir para um novo filme de sucesso, como foi o caso de *Indiana Jones*, a produtora resolveu explorar uma série, também da linha *LEGO*, mas com uma temática um pouco diferente. Foi ai que entrou *Bionicle Heroes*, uma linha de bonecos de *LEGO*, lançado em 2001 na Europa e Estados Unidos. Apesar de praticamente ter o mesmo estilo de *LEGO Star Wars*, o jogo não conseguiu o sucesso do seu antecessor.

A LENDA QUE DEU ORIGEM AO BRINQUEDO

Conta a lenda que uma ilha paradisíaca era povoada por habitantes felizes chamados Tohunga. Eles adoravam a bondade de Mata Nui e de Makuta, os espíritos que traziam alegria ao local. Entretanto, Makuta, com inveja do seu irmão, lançou um feitiço que colocou Mata Nui em um sono profundo, pensando assim que ele então seria o único espírito idolatrado.

Vendo que sua tentativa não havia funcionado, ele condenou o local à escuridão. A única esperança do vilarejo é o retorno de seis grandes heróis chamados de Toa. Somente eles poderiam reunir as seis máscaras sagradas, desafiar Makuta e enfim restaurar a paz no local.

AS MÁSCARAS SAGRADAS

A história da linha de brinquedos conta a lenda de uma ilha paradisíaca que caiu sob a escuridão causada por um vilão chamado Makuta. É nesta lenda que o game se apóia e será seu papel encontrar as máscaras lendárias que poderão restaurar a paz na ilha de Mata Nui.

A história não é lá grande coisa, mas é o suficiente para situá-lo em meio a uma aventura repleta de ação.

Boa parte da ação de *Bionicle Heroes* ocorre com uma visão em terceira pessoa por cima do ombro da personagem, em um estilo muito parecido com o que já foi visto no jogo *Resident Evil 4*. Você controla um dos Toas, os mocinhos do jogo. Ele é um dos personagens que possui a capacidade de usar uma das máscaras sagradas escondidas na ilha.

As máscaras representam forças elementares: água, ar, fogo, terra, gelo e pedra. Cada uma possui um poder especifico, como congelar ou atear fogo nos inimigos. Seu personagem pode trocar de máscaras em tempo real, com um mero toque de botão. Isso facilita a sua vida e também ajuda a criar estratégias de ataque.

BONITINHO, MAS NÃO SIMPÁTICO

Infelizmente, estratégia não é algo muito necessário em *Bionicle Heroes*.

A graça do jogo está em reunir as poderosas máscaras elementais

As criaturas impressionam pelo visual, mas falta carisma

O BRINQUEDO OFICIAL

A linha *Bionicle Heroes* começou a ser comercializada em Julho de 2001 nos EUA. Criada para cativar o público infanto-juvenil, com idade entre sete e dezesseis anos, a série logo virou febre por lá. A linha conta não só com os bonecos, mas também com filmes, brinquedos distribuídos em lojas de fast-food, revistas em quadrinhos e muito mais. A primeira leva de produtos contava apenas com os heróis da série, vendidos por US$ 6,99. Cada um deles vinha com uma máscara, uma ferramenta, um mini-CD e códigos de acesso para serem utilizados no website da linha.

As máscaras representam as forças da Terra

Tantos os quebra-cabeças quanto os inimigos são fáceis de serem superados. Até mesmo os chefes, que costumam ocupar toda a tela do seu televisor, não chegam a oferecer grande dificuldade. É essa facilidade exagerada que pode ter espantado o público mais experiente.

Para tentar compensar um pouco este problema, a produtora escondeu centenas de peças colecionáveis e colocou toneladas de extras para desbloquear, tudo bem no estilo dos jogos da série *LEGO*. Então, se quiser encontrar 100% dos segredos, o jogador provavelmente vai precisar terminar o jogo pelo menos duas vezes.

O segundo grande problema de *Bionicle Heroes:* enquanto nos jogos cinematográficos de *LEGO* os personagens esbanjam carisma e humor por todos os lados, os Toas são feios, chatos e sem graça, perdendo feio para seus antecessores.

Mesmo com todos esses problemas o jogo é divertido e oferece muitos desafios para quem gosta de caçar extras e porcentagem. Serve como aperitivo para quem terminou *LEGO: Indiana Jones* e está desesperado pra ver *LEGO: Batman*, que você curtirá na nossa próxima edição.

As produtoras deviam parar de ter dó dos jogadores e socar dificuldade nas aventuras

SOUL CALIBUR IV

PS3

- Jogou esse fantástico jogo de luta e sentiu a falta de algum personagem? Não tem problema, aqui você aprende como montar cada um deles.

1. Estilo
2. Arma
3. Capacete
4. Máscara
5. Peitoral
6. Ombreira
7. Camiseta
8. Jaqueta
9. Luva
10. Calça
11. Meias
12. Botas
13. Habilidade
14. Físico
15. Voz
16. Estilo Cabelo
17. Rosto
18. Musculatura
19. Tom de voz
20. Cor do cabelo
21. Cor do rosto
22. Cor dos olhos
23. Altura
24. Cor do corpo

KRATOS

1	Estilo	Cervantes	1	Skill	Nenhum					
2	Armas	Oniyukiyasu								

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Nenhum				
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Protective Tattoo	3: 01, 32			
8	Nenhum				
9	Executioner's Braces	4: 04, 27	4: 05, 27	5: 03, 28	1: 01, 26
10	Executioner's Belt	5: 02, 12	9: 01, 28	5: 02	4: 02, 12
11	Bandages	0: 01, 08			
12	Executioner's Boots	5: 02, 12	1: 01, 24	0: 44, 08	1: 08, 15

14	+4	18	+50
15	6	19	-48
16	Nenhum		
17	Male Face 18		

	Item	Cor 1	Cor 2
20			
21	3: 06, 24		
22	3: 06, 24		
23	0: 01, 01		
24	0: 01, 01		

EVIL RYU

1	Estilo	Mitsurugi	13	Skill	Auto Unblockable Attack C					
					Nenhum					
					HP Drain B					
					Nullify Ring Out C					
2	Armas	Hard Practice								

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Headband	9: 02, 14			
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Nenhum				
8	Training Shirt	3: 01, 29	0: 01, 29	3: 01, 32	
9	Leather Gloves	3: 08, 28			
10	Slacks	1: 01, 29			
11	Nenhum				
12	Nenhum				

14	- 23	18	+ 50
15	6	19	+ 50
16	Short Untidy		
17	Male Face 7		

	Item	Cor 1	Cor 2
20	9: 01, 32		
21	3: 01, 32		
22	9: 02, 13		
23	3: 05, 10		
24	0: 01, 01		

BRUCE LEE

1	Estilo	Mitsurugi	13	Skill	Knock Down					
					Soul Gauge Rate Up B					
2	Armas	Hard Practice								

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Nenhum				
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Nenhum				
8	Nenhum				
9	Nenhum				
10	Dragon Slacks	0: 44, 32	9: 62, 14	9: 03, 17	2: 09, 14
11	Bandages	0: 01, 08			
12	Execution	0: 44, 24	0: 30, 02		
	Nenhum				

14	-50	18	+39
15	3	19	+10
16	Short		
17	Male Face 7		

	Item	Cor 1	Cor 2
20	9: 01, 32		
21	3: 01, 32		
22	3: 06, 24		
23	0: 12, 02		
24	0: 01, 01		

DR. DOOM

1	Estilo	Mitsurugi	13	Skill	Auto Unblockable Attack B					
					Guard Breaker					
					Soul Gauge Rate Up B					
2	Armas	Oniyukiyasu								

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Death's Cloak	9: 22, 22			
4	Kishin Mask	0: 01, 08	0: 01, 32		
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Chain Mail	0: 01, 22	5: 01, 12		
8	Training Shirt	9: 22, 23	9: 22, 23	9: 06, 17	
9	Iron Gauntlets	0: 01, 08	0: 01, 08		
10	Nenhum				
11	Bandages	0: 01, 08			
12	Paladin's Greaves	0: 01, 13	2: 11, 22	0: 01, 13	2: 11, 22

14	+43	18	+37
15	6	19	+0
16	Wild Short		
17	Male Face 14		

	Item	Cor 1	Cor 2
20	9: 01, 32		
21	3: 06, 24		
22	3: 06, 24		
23	9: 09, 14		
24	0: 01, 01		

RAIDEN

1	Estilo	Mitsurugi	13 Skill	Nenhum
				Nenhum
				Nenhum
				Nenhum
2	Armas	Hard Practice		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Nenhum				
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Nenhum				
8	Nenhum				
9	Nenhum				
10	Dragon Slacks	0: 44, 32	9: 62, 14	9: 03, 17	2: 09, 14
11	Bandages	0: 01, 08			
12	Kung Fu Shoes	0: 44, 24	0: 30, 02		

Item			
14	-50	18	+39
15	3	19	+10
16	Short		
17	Male Face 7		

Item	Cor 1	Cor 2
20	9: 01, 32	
21	3: 01, 32	
22	3: 06, 24	
23	0: 12, 02	
24	0: 01, 01	

CHUN-LI

1	Estilo	Mitsurugi	13 Skill	Auto Impact A
				Hysterical Strength
2	Armas	Shishi-Oh (2P)		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Nenhum				
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Goddess Spaulders	6: 38,18	9: 09, 17	0: 01, 01	1: 12, 21
7	Atalanta´s Stockings	9: 64, 30			
8	Parlor Blouse	9: 38, 15	9: 09, 17	9: 38, 15	
9	Dancer´s Bracelet	6: 01, 32			
10	Goddess Fauld	6: 38,18	9: 09, 17	4: 36, 16	1: 36, 17
11	Bandages	6: 01, 01			
12	Night Butterfly Boots	6: 01, 01	6: 01, 01	6: 01, 01	6: 01, 01

Item			
14	+12	18	-1
15	3	19	+5
16	Cat Tails		
17	Female Face 4		

Item	Cor 1	Cor 2	Cor3
20	9: 02, 32	2: 07, 02	5: 11, 17
21	9: 02, 32		
22	9: 02, 26		
23	3: 08, 06		
24	0: 01,01		

SQUALL

1	Estilo	Siegfried	13 Skill	Nenhum
				Nenhum
				Nenhum
2	Armas	Gram		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Nenhum				
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Chain Mail	6: 01, 01	6: 64, 01		
8	Dueler´s Jacket	6: 02,18	6: 01, 32	0: 12, 39	0: 01, 32
9	Leather Gloves	6: 01, 32			
10	Dueler´s Breeches	0: 01, 32	0: 01, 31	4: 04, 21	0: 01, 31
11	Bandages	0: 01, 32			
12	Asagutsu	0: 01, 32	1: 01, 32		

Item			
14	- 50	18	-50
15	2	19	-35
16	Wild Short		
17	Male Face 1		

Item	Cor 1	Cor 2
20	6: 03, 28	
21	3: 06, 24	
22	3: 06, 24	
23	3: 11, 04	
24	7: 63, 32	

TERRY BOGARD

1	Estilo	Mitsurugi	13 Skill	Auto Unblockable Attack C
				Magnet
2	Armas	Masamune		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Nenhum				
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Chain Mail	9: 01, 01	9: 01, 01		
8	Dueler´s Jacket	8: 08, 25	3: 11, 10	8: 08, 25	9: 08, 25
9	Leather Gloves	9: 01, 32			
10	Slacks	3: 39, 19			
11	Bandages	0: 01, 08			
12	Kung Fu Shoes	9: 08, 24	9: 06, 12		

Item			
14	+5	18	-43
15	6	19	-5
16	Long Straight		
17	Male Face 7		

Item	Cor 1	Cor 2
20	9: 09, 11	
21	6: 07, 20	
22	3: 37, 20	
23	4: 10, 03	
24	0: 01, 01	

KEN MASTERS

1	Estilo	Mitsurugi	13 Skill	Soul Gauge Boost A
				Nullify Counter C
2	Armas	Damascus Sword		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Nenhum				
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Loincloth	9: 64, 24			
8	Training Shirt	9: 05, 17	9: 05, 17	9: 01, 31	
9	Vagrant´s Kote	9: 07, 30	9: 07, 30	9: 07, 30	9: 07, 30
10	Slacks	9: 05, 17			
11	Nenhum				
12	Nenhum				

Item			
14	+24	18	+39
15	5	19	+5
16	Long Waves		
17	Male Face 7		

Item	Cor 1	Cor 2
20	9: 10, 16	
21	3: 06, 24	
22	3: 06, 24	
23	1: 14, 02	
24	7: 64, 21	

M. BISON

1	Estilo	Mitsurugi	13 Skill	Auto Unblockable Attack B
				Auto Counter C
				Auto Impact C
				Start Dash B
2	Armas	Oniyukiyasu		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Soldier´s Hat	9: 02, 19	5: 09, 17	9: 01, 32	
4	Nenhum				
5	Shinobi Cloak	9: 01, 26	9: 01, 01		
6	Pauldrons	9: 01, 01			
7	Usurper´s Suit	9: 02, 19	9: 02, 19		
8	Cotton Shirt	9: 02, 19	9: 02, 19		
9	Engraved Gauntlets	9: 01, 01	9: 01, 01		
10	Warrior Trousers	9: 02, 19	9: 02, 19	9: 01 ,32	9: 02, 19
11	Bandages	9: 01, 13			
12	Protected Greaves	0: 01, 01			

Item			
14	+21	18	+31
15	3	19	-10
16	Buzz Cut		
17	Male Face 12		

Item	Cor 1	Cor 2
20	3: 01, 32	
21	3: 01, 32	
22	3: 01, 02	
23	3: 13, 06	
24	2: 08, 01	

HE-MAN

1	Estilo	Siegfried	13 Skill	Auto Counter B
				Soul Gauge Recovery B
2	Armas	Faust		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Nenhum				
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Warlord´s Shoulders	0: 40, 12	8: 04, 24		
7	Executioner´s Fauld	8: 04, 24			
8	Executioner´s	0: 40, 12	0: 40, 12	9: 02, 22	
9	Breastplate	9: 08, 18	9: 08, 18		
10	Engraved Gauntlets	8: 04, 24	0: 40, 12	9: 08, 18	9: 08, 18
11	Caretaker´s Tasset	8: 04, 24			
12	Bandages	8: 04, 24	8: 04, 24	8: 04, 24	8: 04, 24

Item			
14	+20	18	+50
15	1	19	-30
16	Center Parted		
17	Male Face 5		

Item	Cor 1	Cor 2
20	9: 08, 18	
21	3: 06, 24	
22	3: 06, 24	
23	4: 08, 14	
24	8: 64, 24	

LINK

1	Estilo	Sophitia	13 Skill	Appeal
				Auto Grapple Break C
				Start Dash C
				Soul Gauge Damage C
2	Armas	Sword Breaker		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Nenhum				
4	Nenhum				
5	Dueler´s Necklace	5: 10, 18	7: 60, 17		
6	Nenhum				
7	Hero´s Symbol	9: 04, 32	9: 44, 25		
8	Worker´s Shirt	4: 25, 24	9: 12, 02	4: 05, 19	0: 01, 19
9	Dueler´s Gloves	9: 08, 19	9: 02, 23	9: 03, 27	
10	Slacks	3: 08, 21			
11	Shinobi Tabi	0: 01, 01			
12	Traveler´s Boots	9: 04, 24	9: 04, 24		

Item			
14	-50	18	-50
15	4	19	+50
16	Center Parted		
17	Male Face 1		

Item	Cor 1	Cor 2
20	9: 09, 17	
21	3: 06, 24	
22	9: 38, 13	
23	1: 09, 02	
24	3: 19, 19	

SPIDERMAN

1	Estilo	Mitsurugi	13 Skill	Nenhum
2	Armas	Shishi-Oh (1P)		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Leather Mask	9: 02, 17			
4	Masquerade	3: 01, 32	8: 01, 01		
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Usurper´s Suit	9: 02, 19	9: 44, 22		
8	Nenhum				
9	Venatic Gloves	9: 03, 19			
10	Nenhum				
11	Bandages	0: 01, 08			
12	Leather Boots	8: 02, 17			

Item		Item	
14	-39	18	-46
15	3	19	+0
16	Long Straight		
17	Male Face 7		

Item	Cor 1	Cor 2
20	5: 04, 29	
21	3: 06, 24	
22	3: 06, 24	
23	1: 13, 06	
24	7: 24, 04	

RYU HAYABUSA

1	Estilo	Mitsurugi	13 Skill	Auto Unblockable Attack B
2	Armas	Oniyukiyasu		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Ninja Mask	6: 01, 32	6: 01, 07	6: 01, 01	
4	Nenhum				
5	Ryukyu Scarf	6: 01, 32			
6	Nenhum				
7	Caretaker´s Suit	6: 01, 32	6: 01, 32		
8	Training Shirt	6: 01, 32	6: 01, 32	6: 01, 32	
9	Vagrant´s Kote	6: 01, 32	6: 01, 32	6: 01, 32	6: 01, 32
10	Death´Cuisse	1: 01, 32	5: 01, 32	0: 01, 32	0: 01, 32
11	Shinobi Tabi	6: 01, 32			
12	Leather Boots	1: 01, 32			

Item		Item	
14	-41	18	+33
15	6	19	-11
16	Long Straight		
17	Male Face 7		

Item	Cor 1	Cor 2
20	7: 01, 32	
21	3: 01, 32	
22	3: 27, 24	
23	0: 07, 03	
24	0: 01, 01	

LIU KANG

1	Estilo	Cervantes	13 Skill	Nenhum
2	Armas	Acheron & Nirvana (1P)		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Headband	9: 02, 22			
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Nenhum				
8	Nenhum				
9	Vagrant´s Kote	1: 01, 32	9: 11, 12	1: 60, 12	8: 05, 26
10	Dragon Slacks	0: 01, 32	9: 62, 14	9: 03, 17	2: 09, 14
11	Bandages	0: 01, 08			
12	Noble Boots	1: 62, 25	2: 09, 14	0: 08, 14	9: 01, 32
	Nenhum				24

Item		Item	
14	-11	18	+13
15	3	19	+21
16	Unkempt		
17	Male Face 7		

Item	Cor 1	Cor 2
20	9: 01, 32	
21	3: 06, 24	
22	3: 06, 24	
23	1: 01, 01	
	9: 64, 22	

IRON MAN

1	Estilo	Mitsurugi	13 Skill	Shave Damage C Nullify Ring Out C
2	Armas	Kokuenra		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Caretaker´s Mask	6: 10, 17	9: 02, 18		
4	Oval Glasses	9: 01, 32	9: 01, 01		
5	Dueler´s Necklace	9: 02, 18	9: 02, 18		
6	Usurper´s Spaulders	9: 02, 18	9: 02, 18		
7	Usurper´s Suit	9: 02, 18	9: 02, 18		
8	Guardian´s Breastplate	9: 02, 18	9: 02, 18	9: 39, 06	
9	Iron Gauntlets	9: 02, 18	9: 10, 17		
10	Death´s Cuisse	9: 02, 18	9: 10, 17	9: 10, 17	9: 10, 17
11	Shinobi Tabi	9: 02, 18			
12	Lord´s Greaves	9: 02, 18			

Item		Item	
14	-40	18	+50
15	3	19	-19
16	Short Rage		
17	Male Face 8		

Item	Cor 1	Cor 2
20	3: 01, 32	
21	3: 02, 32	
22	3: 23, 24	
23	3: 13, 06	
24	7: 19, 31	

SEU MADRUGA

1	Estilo	Maxi	13 Skill	Nenhum
2	Armas	Chained Kazuka		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Tyrolean Hat	9: 44, 20			
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Protective Tattoo	3: 01, 32			
8	Worker´s Shirt	3: 01, 32	9: 01, 32	4: 01, 31	0: 01, 31
9	Nenhum				
10	Slacks	1: 45, 16			
11	Bandages	0: 01,08			
12	Kung Fu Shoes	0: 46, 26	0: 30, 02		

Item		Item	
14	-50	18	+50
15	6	19	-18
16	Short		
17	Male Face 20		

Item	Cor 1	Cor 2
20	4: 02, 31	
21	3: 06, 24	
22	3: 06, 24	
23	6: 06, 05	
24	0: 01, 01	

OLD SNAKE

1	Estilo	Astaroth	13 Skill	Strengthen Vertical Nenhum Nullify Ring Out C Shave Damage B
2	Armas	Nanbanto		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Handband	6: 01, 32			
4	Mad Eye Patch	1: 01, 32	9: 02, 17		
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Usurper´s Suit	6: 01, 32	6: 01, 32		
8	Executioner´s Breast.	6: 01, 32	6: 01, 32		
9	Leather Gloves	6: 01, 32			
10	Nenhum				
11	Bandages	6: 01, 32			
12	Leather Boots	6: 01, 32			

Item		Item	
14	-11	18	+ 17
15	6	19	+ 0
16	Gelled Back		
17	Male Face 20		

Item	Cor 1	Cor 2
20	2: 01, 18	
21	3: 01, 18	
22	3: 40, 16	
23	1: 06, 06	
24	4: 43, 32	

OBI WAN

1	Estilo	Mitsurugi	13 Skill	Auto Unblockable Attack B
2	Armas	Oniyukiyasu		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Death´s Cloak	4: 06, 19			
4	Nenhum				
5	Nenhum				
6	Nenhum				
7	Loincloth	0: 37, 02			
8	Warrior´s Kimono	3: 01, 02	9: 08, 28		
9	Nenhum				
10	Samurai´s Hakama	4: 06, 18	0: 02, 32		
11	Shinobi Tabi	4: 04, 02			
12	Leather Boots	4: 06, 25			
	Nenhum				24

Item		Item	
14	-50	18	+50
15	1	19	-1
16	Short Rage		
17	Male Face 18		

Item	Cor 1	Cor 2
20	3: 06, 17	
21	3: 06, 24	
22	3: 06, 24	
23	1: 08, 05	
	7: 24, 24	

HARRY POTTER

1	Estilo	Amy	13 Skill	Charge Cancel
2	Armas	Magic Wand		

	Item	Cor 1	Cor 2	Cor 3	Cor 4
3	Wizard´sHat	4: 01, 32	9: 64, 26		
4	Round Glasses	9: 01, 31	0: 01, 01		
5	Ryukyu Scarf	9: 63, 20			
6	Nenhum				
7	Nenhum				
8	Monk´s Garb	9: 01, 32	0: 06, 28	5: 64, 21	
9	Nenhum				
10	Nenhum				
11	Bandages	0: 01, 08			
12	Leather Boots	1: 06, 17			

Item		Item	
14	-39	18	-19
15	1	19	+0
16	Short		
17	Male Face 1		

Item	Cor 1	Cor 2
20	5: 06, 22	
21	3: 06, 24	
22	9: 22, 16	
23	2: 14, 03	
24	7: 24, 04	

Você ainda vai ficar na dúvida ?
Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

SLIM E KIT Neo
(Nova geração)

este KIT acompanha:

- 2 Controles Neo
- 1 Memory Card Neo 8Mb
- 1 Stand Vertical Neo

6X R$ 125,62 | 24X R$ 554,00
12X R$ 70,04 | 36X R$ 293,00

ou apenas:
R$ 599,00
à vista. *

PSP E KIT Neo

este KIT acompanha:

- 1 Memory Stick 2Gb

6X R$ 156,07 | 24X R$ 42,65
12X R$ 87,02 | 36X R$ 34,33

ou apenas:
R$ 790,00
à vista. *

Ver filmes e Fotos
Downgrade 3.03 ou 1.50

NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original e 4 controles: 2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento

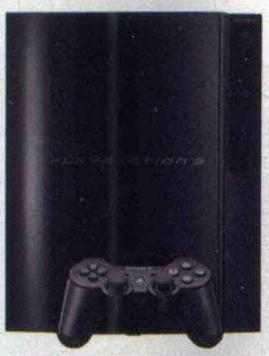
Escolha como pagar:
6X R$ 295,00
12X R$ 164,49
24X R$ 100,64

36X R$ 80,64

ou apenas:
R$ 1.490,00
à vista. *

PLAYSTATION 3
(acompanha 1 Jogo e 2 controles originais)

Hard drive atualizável 60 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:
6X R$ 485,33
12X R$ 270,00
24X R$ 165,57

36X R$ 132,66

ou apenas:
R$ 2.490,00
à vista. *

Concorra a um PLAYSTATION 3 por mes até o FINAL DO ANO!

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a um Playstation 3 **TODO O MÊS** até o **FIM DO ANO** e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues "**dois**" Playstation 3!
Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO** para maiores informações.

fratello games®

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Agosto ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Relacionamento: Solteiro

Idiomas que falo: Inglês, Aramaico

Quem sou eu: Voltando das cinzas (literalmente), sem crise. Mas todos vão pagar, eu juro em nome de

Filhos: não

Etnia: Caucasiano

Religião: Ateu

Visão Política: Apolítica

Humor: Sombrio / Amável

Bebo: Não

Fumo: Não (só acendo os fósforos)

Animais de estimação: Adoro meu(s) animal (is) de estimação

Moro: Silent Hill

Paixões: Fósforos, analgésicos

Esportes: Handebol

Atividades: Não trabalho, sou criança

Livros: O iluminado

Música: Carmina Burana

Programas de TV: Supernatural

Filmes: Dez coisas para se fazer em Denver quando se está Morto, Carrie a Estranha, Poltergeist, Os Outros, Sexto Sentido, Colheita Maldita

Cozinha: Fast Food

Alessa Gillespie

recados 176 fotos 36 vídeos 7 fãs 357 confiável legal sexy

Visualizações de perfil: Cybil Bennet, Charles Manson, Stephen King, Guillermo Del Toro, Cthulhu

Sorte de hoje: Não faça aos outros o que não gostaria que fizessem a você.

meus recados

Samara Morgan:
Só aceitei você como amiga porque sei pelo que você passou. Ficar alguns anos naquele poço escuro me deixaram meio anti-social.
P.S. : Sete dias...

Responder

Dr. Michael Kaufmann:
Não se esqueça de tomar os analgésicos e passar bem a pomada nas queimaduras, troque os curativos duas vezes ao dia e pare de ficar "aparecendo" para caminhoneiros no meio da estrada, isso ainda vai dar m#@$!

Responder

Gage Creed:
Não é justo, não é justo, não é justo.....

Responder

meus depoimentos

Dahlia Gillespie:

A mamãe te ama, mas você deve entender que devemos fazer alguns sacrifícios por algo maior. Mesmo que não entendamos agora, um dia tudo fará sentido, tudo valerá a pena.

Agora passa logo essa pomada e trata de ficar viva.

E para de reclamar, porque senão aqueles malditos infiéis podem ouvir e vir até nossa linda cidade.

Cole Sear:

A primeira vez que vi Alessa foi em uma igreja, ela estava lá, toda bonitinha com seu vestidinho azul, e bem morta por sinal. Mas era uma morta simpática, diferente de Samara, que fica passando trotes de telefone pras pessoas.

Espero que as dores passem e que você venha me fazer uma visita assim que puder.

Beijo.

meus amigos (854)

Carol Anne Freeling (38)

Cole Sear (999)

Puro Osso (547)

Dee Dee (234)

Samara Morgan (3)

Gage Creed (20)

Damien Thorn (666)

Dahlia Gillespie (50)

Dr. Michael Kaufmann (78

ver todos

minhas comunidades (86)

Foram as vozes na minha cabeça... (36)

Hipoglós – Perguntas e Respostas (30.984)

Eu também quero um Big Daddy (6.958)

Minha mãe me estressa (2.965)

Piromaníacos de SH (10.647)

I See Dead People (7.892)

ver todos

minhas fotos (36)

Pyramid Head levando a carne do churrasco

Oláááááá, enfermeira!

Eu, fazendo pose de Change Dragon!

ver mais fotos

Detonamos o SLIM!!!

R$ 499,00*

*Promoçao para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque

A Venda nas Melhores Lojas!

RICKY Games

Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471

SHOPPING Fiesta

BUNKER GAMES

R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312

SAMPA GAMES

Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654

PLAZA SUL

Por Fábio Santana

SONHO DE EMERGENTE

Em plena aceleração do PS3, a Sony sinaliza a possibilidade de fabricar o PS2 no Brasil. Faz sentido?

No início de setembro, a indústria brasileira de games recebeu uma notícia (inusitada? improvável? incompreensível?) que dividiu consumidores e especialistas: a Sony pode passar a fabricar o console PlayStation 2 no Brasil. Sim, o Dois. A novidade veio da Superintendência da Zona Franca de Manaus, que recebeu o projeto da Sony Brasil e aprovou a fabricação do console no Pólo Industrial de Manaus. Não há confirmação por parte da Sony, mas os dados da Suframa dão conta de que a Sony investiria quase R$ 9 milhões, geraria mais de 70 empregos e fabricaria, no primeiro ano, 450 mil unidades do console.

Se o plano sairá do campo das expectativas para entrar na esfera das ações, ainda não é possível saber – a Sony Brasil afirma que o projeto pretende apenas assegurar a possibilidade de investimentos no Pólo. A notícia, porém, já suscita algumas reflexões sobre a Sony, o PS2 e o Brasil.

O senso comum diria que, se a Sony decidisse finalmente começar as operações com jogos no país, deveria fazê-lo com o PS3, o atual aparelho de ponta. Afinal, a Microsoft já trabalha o X360 nacional desde o final de 2006, e também o Wii da Nintendo chega oficialmente ao país, ainda que através de uma importadora. É preciso ressaltar, no entanto, que o Xbox e o GameCube eram pouco mais que peso morto no final da vida e, assim foram rapidamente descartados em favor da nova geração. O PlayStation 2, por sua vez, continua forte oito anos após seu lançamento. Só em 2008, até a metade de setembro, o console acumulava 4,5 milhões de unidades vendidas no mundo, não raro ultrapassando os números semanais de seu poderoso sucessor. Enquanto o PS3 dá prejuízo à Sony por unidade vendida (custa mais fabricá-lo do que o preço de venda), o PS2 continua a representar uma fonte de lucro segura para a empresa. Já são 140 milhões de unidades vendidas pelo mundo, e não há sinais de cansaço à vista. Talvez por isso a empresa relute tanto em reduzir seu preço para US$ 99 – preço, aliás, que o PS1 alcançou com cinco anos de vida...

E embora o "velho" console exiba vigor e longevidade, o PS3 já chega oficialmente a países como Taiwan, Malásia, Arábia Saudita, Rússia, Índia, África do Sul, e Turquia. Brasil? Talvez ainda tenhamos que passar pelo teste do PS2, como a maioria dessas nações passou e nós, devido a impostos e desculpas de pirataria, até hoje evitamos. Mas o momento é outro. Atualmente, a classe média é dominante no país e a economia resiste aos efeitos da crise mundial. Diante do vulto de recessão nas grandes economias, as multinacionais passaram a olhar os emergentes, em especial o Brasil, com olhos de necessidade.

Para a Sony, introduzir aqui o PS2 parece ser a decisão lógica. Um console como o PS3, que gira na faixa dos R$ 1.500, está nos planos realísticos apenas de uma parcela ínfima da população. No país em que Master System a R$ 240 e Mega Drive a R$ 300 continuam a ser viáveis (ou então não seriam reciclados à exaustão), o PS2 é o novo sonho de consumo do gamer classe C. Não importa que jogos novos se resumam a atualizações de franquias de esportes e versões mutiladas de títulos da geração mais poderosa; o povo quer ter acesso a *Guitar Hero*, *Winning Eleven* e *Grand Theft Auto*. Os ávidos por lançamentos somos nós, da imprensa, e você, consumidor entusiasta a ponto de adquirir uma revista especializada. A massa quer bons jogos, e nem se dá conta da idade deles – não importa. É um fenômeno que testemunhamos a cada mudança de geração: três ou quatro anos após o lançamento de um novo console, seu antecessor alcança o mainstream brasileiro. E nada mais lógico, para a Sony, do que atender ela mesma a essa demanda desta vez.

Para o Brasil, este passo cauteloso, se confirmado, já representaria um importante avanço. Mas apenas quando extirparmos mazelas históricas para a saúde empresarial (carga tributária massacrante, encargos trabalhistas desestimulantes e burocracia vexante) é que poderemos atrair investimentos mais ousados, e aí sonhar com um PS3 "made in Brazil". Pena que, talvez, até lá, já estejamos ocupados demais pensando no PlayStation 4...

O PS2 parece buscar uma boa aposentadoria no calor do Brasil

O PS2 ainda sobrevive com lançamentos que, muitas vezes, são adaptações inferiores, como Mercenaries 2, por exemplo

LEADERSHIP GAMER

TODA A LINHA LEADERSHIP GAMER COM UM ANO DE GARANTIA.
PAGUE EM 6X SEM JUROS NO CARTÃO, CHEQUE* OU BOLETO*.

Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Losango MasterCard VISA

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

BY & CIA
GAMES SOLUTION

www.byeciagames.com.br

Promoção Playstation II

R$ 599,00

3x sem juros no cartão

*2 controles
*1 memory card
*1 ano de garantia
*1 bolsa

PLAYSTATION II E III
NOTEBOOKS
FILMADORAS
CAMÊRAS DIGITAIS
TODOS OS TIPOS DE ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA GAMES

Santana Parque Shopping - 3º piso - Loja 3033
Tel. 2236-1022

Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 40 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).
A pesquisa de preços foi feita no dia 24 de Setembro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 1,84 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br.

LOJA	TELEFONE	PS3	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX	(11) 2303-0011	R$ 1.299,00 (40 GB)	R$ 399,00	R$ 59,00	R$ 29,00	R$ 539,00
BOOMERANG GAMES	(11) 3361-2520	----------	R$ 499,00	R$ 60,00	R$ 25,00	R$ 630,00
BY & CIA	(11) 2236-1022	R$ 1.600,00 (40 GB)	R$ 600,00	R$ 90,00	R$ 60,00	R$ 650,00
DARK GAMES	(11) 3593-6974	R$ 1.599,00 (40 GB)	R$ 489,90	R$ 59,90	R$ 59,90	R$ 680,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-1470	R$ 1.850,00 (80 GB)	R$ 399,00	R$ 40,00	R$ 35,00	R$ 580,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 1.390,00 (40 GB)	R$ 399,00	R$ 59,50	R$ 29,00	R$ 550,00
FRATELLO GAMES	(11) 3333-2092	R$ 1.590,00 (40 GB)	R$ 430,00	R$ 50,00	R$35,00	R$ 650,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.359,00 (80 GB)	R$ 600,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 749,00
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 1.500,00 (40 GB)	R$ 500,00	R$ 59,00	R$ 29,00	R$ 580,00
JU & JU GAMES	(11) 3858-6689	R$ 2.210,00 (80 GB)	R$ 499,90	R$ 65,00	R$ 55,00	R$ 750,00
KID GAMES	(61) 3201-7031	R$ 1.599,00 (40 GB)	R$ 579,00	R$ 99,00	R$ 59,00	R$ 560,00
KIWRED	(11) 5181-5488	R$ 1.400,00 (40 GB)	R$ 410,00	R$ 55,00	R$ 30,00	R$ 560,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	R$ 1.700,00 (80 GB)	R$ 399,00	R$ 50,00	R$ 25,00	R$ 550,00
PLAY HOUSE	(11) 3337-1960	R$ 1.700,00 (80 GB)	R$ 400,00	R$ 50,00	R$ 30,00	R$ 550,00
PONTO DO GAME	(11) 3232-8156	R$ 2.090.00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 65,00	R$ 45,00	R$ 790,00
ROCK LASER	(11) 2954-4332	R$ 1.600,00 (40 GB)	R$ 399,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 649,00

Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

glu

BAIXE AGORA O NOVO JOGO DA ERA DO GELO!

ICE AGE

MAMMOTH MAYHEM

E MAIS!

Disponíveis nas operadoras:

Claro

Brasil Telecom

oi

TIM
Viver sem fronteiras

vivo

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados. SPEED RACER MOVIE: © WBEI. SPEED RACER: ® SRE. (s08). Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter® & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. ©2008 Warner Bros. Ent. Inc. TM & © DC Comics. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. ©2006 Twentieth Century Fox Film Corporation®. Property of Fox.

Ogilvy

FEITO PRA USAR
O TEMPO INTEIRO.

GAMES

PRA QUEM
TEM PULSO
FORTE.

www.xgameswatches.com.br

PRODUZIDO NO
POLO INDUSTRIAL
DE MANAUS

REF: XMPPA001 – XMPPD057 – XGPP1001